!!! za darmo !!!

DYSKIETKA +3MB PROGRAMÓW

INDEX 331937
ISSN 1232-938X

PC SHAREWARE

PIERWSZY W POLSCE MIESIĘCZNIK POŚWIĘCONY PROGRAMOM SHAREWARE I PD

cena 5zł 50gr (55000 zł)

Nr 4/95 (5)
WRZESIEŃ

W numerze m.in.:

• tu powinna być dyskietka 3.5" z programami oznaczonymi wewnątrz numeru znaczkiem „program z okładki" • tu powinna być dyskietka 3.5" z programami oznaczonymi wewnątrz numeru znaczkiem „program z okładki" • tu powinna być dyskietka 3.5" z programami oznaczonymi wewnątrz numeru znaczkiem „program z okładki" • tu powinna być dyskietka 3.5" z programami oznaczonymi wewnątrz numeru znaczkiem „program z okładki" •

SPIS TREŚCI

Powoli toniemy w zalewającej nas korespondencji, dlatego też postaram się w kilku zdaniach odpowiedzieć na najczęściej zadawane pytania.

1. Gdzie można kupić „PC SHAREWARE"?

Proszę pytać o nasz miesięcznik w punktach sprzedaży prasy i sklepach komputerowych. Najpewniejszą jednak formą zapewnienia sobie bezstresowego zakupu pisma jest prenumerata.

2. Co zrobić w razie problemów z dyskietką?

Należy zadzwonić lub napisać do nas – pomożemy (numery telefonów oraz adres są podane w stopce redakcyjnej).

3. Dlaczego na dysku jest za mało/za dużo gier/programów użytkowych /edukacyjnych /polskich (niepotrzebne skreślić)?

Tylko od Państwa zależy, co znajdzie się na dysku. Proszę pisać, jakiego typu programy powinny częściej pojawiać się na naszej dyskietce.

4. Gdzie można kupić komercyjne wersje prezentowanych programów?

Sprawa nie jest prosta. Teoretycznie – wszystko sprowadza się do wysłania formularza rejestracji oraz wpłaty na konto autora określonej kwoty. Redakcja w chwili obecnej nie ma praktycznie możliwości ułatwienia tej procedury. Problem ten postaramy się rozwiązać w najbliższej przyszłości – informacje w następnym numerze.

Na zakończenie pozostaje jedynie zachęcić powtórnie do uważnej lektury i życzyć Państwu oraz sobie, by każdy nowy numer naszego pisma był coraz ciekawszy.

Jerzy Kucharz

UWAGA PRENUMERATORZY !

Każdy kto posiada (albo wykupi do końca bieżącego roku) sześciomiesięczną prenumeratę – lub prolonguje kwartalną o trzy miesiące – otrzyma za darmo program PAINT SHOP PRO 3.0. Nasi prenumeratorzy mogą liczyć na więcej tego typu niespodzianek (np. w postaci drugiej dyskietki z programami dołączonej do każdego numeru)!

PROGRAMY Z DYSKIETKI OZNACZONO W SPISIE TREŚCI ZNACZKIEM

PC SHAREWARE

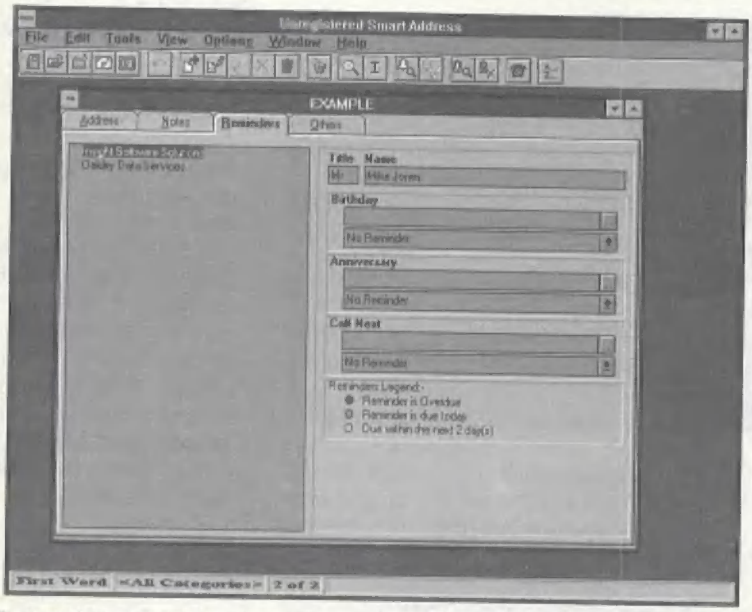
WYDAWCA: **SILVER SHARK** ul. Tęczowa 25 tel./fax 44 51 48, 37 071 wew.38, 53-602 Wrocław

DRUK: Prasowe Zakłady Graficzne, ul. Piotra Skargi 3/5, Wrocław

Wszystkie programy opisywane w PC Shareware można zamówić w redakcji telefonicznie lub listownie.
Koszt jednej dyskietki 3.5"HD: 2.70 zł - dla prenumeratorów, 3.70 zł - dla osób nie posiadających prenumeraty
+ koszta przesyłki (1.8 zł za 1÷3 dyskietek, 2.2 zł za więcej niż 3 dyskietki)

Między Lotus Organizer a Cardfile

W trakcie instalacji Windows otrzymujemy w „prezencie" od Microsoftu kilka programików, które pozwalają nam na korzystanie z komputera jako naszego codziennego narzędzia. Mamy kalkulator (i to naprawdę dobry), całkiem niezły edytor tekstów i grafiki a także prosty system obsługi bazy danych Cardfile. Jego prostota i uniwersalność pozwalają na gromadzenie wielu danych. Ale ta sama prostota nie pozwala na zrobienie sobie porządnej książki adresowej. Z drugiej strony zawsze możemy kupić sobie np. Lotus Organizer'a, który jest potężną maszyną zapamiętywania danych związanych z organizacją naszego życia towarzyskiego i nie tylko (ale przedtem mały napad na źródło gotówki). Potrzeby mamy, pieniądze nie - kupmy sobie Smart Adress.



Ten stosunkowo niewielki programik pozwoli na rozwiązanie wszystkich problemów związanych z organizacją naszych adresów. Oparty na coraz popularniejszej technologii menu+przyciski+hot keys pozwala na łatwą intuicyjną naukę i szybkie posługiwanie się nim. Omówię tylko opcje menu, bo jak zwykle występuje pełna zastępowalność wszystkich grup.

FILE – oprócz typowych dla tej grupy opcji mamy dwie bardzo ciekawe, a mianowicie drukowanie kopert i drukowanie nalepek. Pomimo pozornej identyczności obu istnieje zasadnicza różnica – spróbujcie wsadzić do drukarki dziesięciokilogramową paczkę (jasne?). Możemy także importować zbiory w formacie *TXT* (dla którego separator określamy w OPTIONS) albo w *CSV*(?).

EDIT – oprócz kopiowania, wstawiania itp. mamy możliwość „eksportowania" aktualnej karty do wybranego procesora tekstu. Pozwala to na szybkie tworzenie korespondencji seryjnej albo pojedynczych pism. Wszystkie parametry tej operacji określamy w OPTIONS.

TOOLS – dostępne tu opcje pozwalają na filtrowanie danych w oparciu o „zakładki", określanie sposobu indeksowania bazy, wyszukiwanie według zadanego klucza, a także (ale tylko w zarejestrowanej wersji) zakodowanie danych nie pozwalające osobie postronnej na przeglądanie zawartości bazy. Można także zlecić modemowi wybieranie żądanego numeru telefonu z aktywnej karty.

VIEW – wybieranie aktywnego okna (patrz dalej), szybciej jest myszką lub zakładkami.

OPTIONS – tu jest ukryte wiele niespodzianek, których istnienia nikt by nie podejrzewał w takim programiku. Obejrzyjmy je po kolei:

CHANGE FONT – możemy wybierać spośród wszystkich zainstalowanych w Windows fontów. Wybranie któregoś powoduje zmianę nie tylko dla wpisywanych danych, ale dla wszystkiego, co znajduje się w oknie SmartAdress. Wreszcie można sobie zrobić okienko naszych marzeń.

PREFERENCES – zmiana podstawowych parametrów pracy programu, takich jak częstość autozapisu, wybór pola będącego kluczem indeksowania, przypominacz o upływie czasu od ostatniej zmiany, wybór separatora do eksportu i importu danych i jeszcze kilka innych.

SET FIELD LABELS – prawdziwa perełka; pomimo że cały program jest po angielsku, możemy określić nazwy pól wedle życzenia, dostępność polskich liter (w Windowsie angielskim) jest zależna tylko od wybranego fontu. Zwróćcie uwagę, że pozwala to na zrobienie sobie bazy niekoniecznie adresowej, zastosowanie jest zależne tylko od naszej fantazji.

SHOW FIELDS – pozwala na określenie, które pola mają być w ogóle pokazane. Niestety nie możemy dodać pola, ale wraz ze zmianami nazw istniejących pozwala nam to na szerokie zmiany struktury bazy.

DEFINE WORD PROCESSOR – wybierając z długiej listy dostępnych procesorów tekstu (także Write i Notepad) możemy później kopiować zawartość danej karty adresowej do otwartego w nim dokumentu. Wybieramy sobie także, które pola mają być skopiowane.

CONFIGURE MODEM – konfiguracja modemu pozwalająca na późniejsze wybieranie numeru telefonu.

Opcje **WINDOW** i **HELP** są typowe dla wszystkich programów Windows i nie ma o czym pisać.

Warto się teraz przyjrzeć samej karcie adresowej. Program oferuje nam cztery strony: książkę adresową, notatnik, przypominacz i różności. Książka adresowa zawiera w zasadzie wszystkie możliwe informacje związane z adresami, telefonami itp. Notatnik pozwala na zapisanie dla każdej osoby notatek o dowolnej

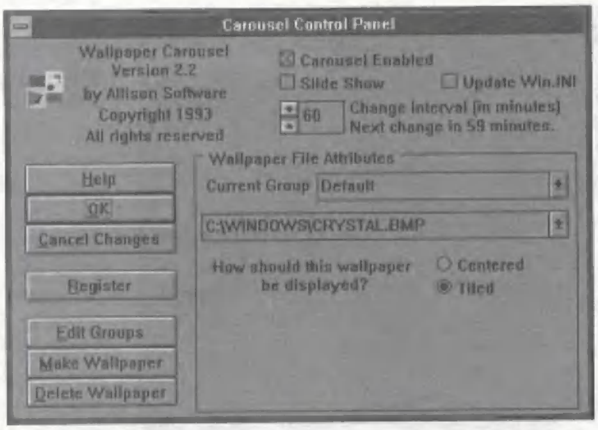
dokończenie na stronie 5

PROGRAM Z OKŁADKI

Karuzela z tapetami

Kiedy zmęczony pracą nad kolejnym sprawozdaniem dla szefa spoglądasz na monitor, myślisz o jakiejś ma-ej odmianie, która sprawi, że szary pulpit Windows stanie się atrakcyjny. Takie coś to właśnie program **Wallpaper Carousel**, czyli – inaczej mówiąc – karuzela podkładów do Windows. Jak sugeruje tytuł, jej głównym zadaniem jest zmiana tapety w Windows co określony czas – od 1 do 999 minut (konia z rzędem temu, kto tyle wytrzyma przed komputerem). Normalnie musiałbyś się tym zająć sam, uruchamiając najpierw Panel Sterowania, później Pulpit, w Pulpicie ... b-rr. Szkoda czasu, lepiej pozostawić to zadanie naszej karuzeli.

Kiedy wczytamy po raz pierwszy **Wallpaper Carousel**, automatycznie stworzona zostanie pierwsza grupa podkładów (akceptowane są tylko pliki *.*bmp*) nazywana DEFAULT. Zawarte w niej tapety pobrane zostaną z katalogu głównego Windows. Co daje grupowanie obrazków? To, że mając setki obrazków możesz je poukładać według dowolnego klucza. Tworzysz grupę *samochody* i wrzucasz do niej wszystkie możliwe ilustracje z samochodami. Jeżeli pragniesz spoglądać na piękniejszą część ludzkości, to tworzysz grupę np. *panie* i, powiedzmy – co dwie minuty, jakaś ładna buzia melduje się na „pokładzie". Przed użytkownikiem **Wallpaper Carousel** pełne pole do popisu.



Teraz coś na temat poleceń i funkcji dostępnych w programie. Po dwukrotnym kliknięciu na ikonie **Wallpaper Carousel** pojawi się **CAROUSEL CONTROL PANEL**. Zobaczysz tu następujące pola do zaznaczenia (check box):

CAROUSEL ENABLED – pole włącza program i pozwala mu działać w tle;
SLIDE SHOW – polecenia powoduje wyświetlanie wszystkich podkładów z danej grupy w odstępach co 5 sekund (powrót do normalnego trybu pracy nastąpi po „wyczyszczeniu" tego pola);
UPDATE WIN.INI – uaktualnia po każdej zmianie podkładu sekcję *wallpaper* w *win.ini*, powodując załadowanie przy nowym uruchamianiu Windows ostatniego z ładowanych przez karuzelę podkładów – jak wspomniałem wcześniej, program zmienia podkład bez udziału Panelu Sterowania, więc opisywana opcja tylko opóźni ładowanie systemu (szczególnie przy tapetach w rozdzielczościach 800x600 i większych);
CHANGE INTERVAL (IN MINUTES) – pozwala na ustawienie czasu pomiędzy kolejnymi zmianami podkładów (poniżej program podaje, ile zostało czasu do następnej zmiany).

Kolejną grupę opcji stanowi **WALLPAPER FILE ATTRIBUTES**, w której znajdują się rozwijane listy – Current Group i lista z nazwą aktualnie prezentowanego podkładu. Lista Current Group pozwala wybrać odpowiednią grupę tematyczną podkładów, a za pomocą dwóch pól poniżej określamy, czy podkłady mają być wypośrodkowane (CENTERED), czy jeden obok drugiego na całej przestrzeni ekranu (TILED).

Z lewej strony znajduje się kilka przycisków:

HELP – wyświetli skróconą pomoc dla tego programu (jeżeli otrzymasz komunikat *„Nie można otworzyć pliku pomocy"*, to z menu **PLIK** okna pomocy wybierz **OTWÓRZ** i podświetl *carousel.hlp* – powinieneś mieć w oknie pomocy **WALLPAPER CAROUSEL USER HELP**);
OK – wybranie tego przycisku spowoduje zatwierdzenie zmian, schowanie **CAROUSEL CONTROL PANEL** do ikony oraz pozostawienie programu pracującego w tle;
CANCEL CHANGES – anuluje wszystkie wprowadzone zmiany;
REGISTER – spowoduje ukazanie się okienka informującego o opłacie za rejestrację;
EDIT GROUPS – tworzy nowe grupy, edytuje istniejące itp.;
MAKE WALLPAPER – tworzy z aktualnie pokazywanej tapety standartowy podkład pod Windows;
DELETE WALLPAPER – usuwa dany podkład z grupy, ale nie usuwa go fizycznie z twardego dysku.

Zapewne zauważyłeś, Czytelniku, brak opcji umożliwiającej dodanie nowego obrazka do grupy. Spieszę zatem ze sprostowaniem – nic z tych rzeczy. Autorzy programu wykorzystali tu technikę DRAG & DROP. Cały mechanizm dodawania ilustracji wygląda następująco:

- po uruchomieniu programu wybierz przycisk OK, chowając program do ikony widocznej na pulpicie,
- otwórz Menedżera Plików i wybierz te obrazki **.bmp*, które zamierzasz umieścić w danej grupie,
- trzymając lewy przycisk myszy przeciągnij wybrane pliki na ikonę **Wallpaper Carousel** (ostatnia czynność to odpowiedź na pytanie, do jakiej grupy chcesz przypisać wybrane pliki **.bmp*).

Mam nadzieję, iż zachęciłem tym tekstem kilka osób do skorzystania z tego małego, lecz niezwykle użytecznego programu. Sądzę, że **Wallpaper Carousel** winien zainstalować każdy, kto pracuje w „okienkach".

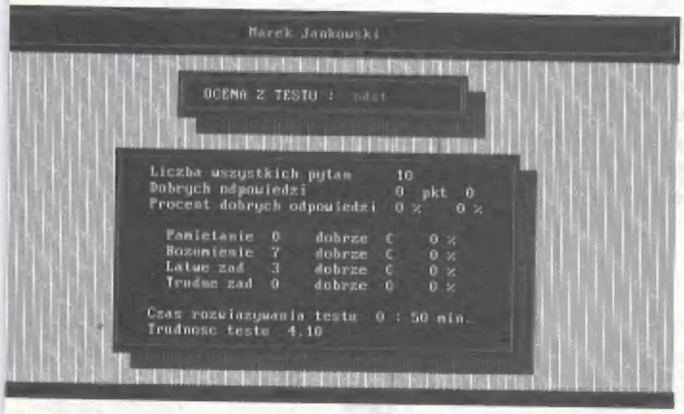
Piotr Karasewicz

Wallpaper Carousel 2.2

Środowisko: Windows
Autor: Allison Software
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: 25$
Numer dysku: 5/2
Po spakowaniu: 43kB (rar)

SKOMPUTERYZOWANA Klasówka

Już starożytni Rosjanie uważali, że komputery służą nie tylko do mordowania kosmitów. Ludzie wynajdywali więc dla nich różne inne ciekawe zajęcia, poczynając od zmuszania ich do zapamiętywania dat urodzin wszystkich członków naszej rodziny, aż do obliczania torów rakiet międzyplanetarnych.



Niektórzy zapędzają je także do pracy w szkole.

Do tej grupy należy Leszek Major, autor programu FOBOS. Program ten jest niczym innym jak testem z fizyki, ale w jakże atrakcyjnym opakowaniu. Pozwala na wygenerowanie wielu różnych testów z tego samego materiału, co kończy kłopoty nauczycieli ze ściąganiem na zasadzie TOTO. Prosta, ale w zupełności wystarczająca do takich zastosowań grafika pozwala na lepsze zrozumienie pytań. Brak jakże koniecznego w warunkach klasówki papieru pozwala chronić nasze lasy. Dobra, może więcej szczegółów.

Program jest przeznaczony dla szkół średnich. Egzaminator sam określa klasę i poziom trudności pytań. Dobór pytań do testu może się odbywać albo losowo, albo wedle ściśle określonych reguł. Mogą to być pytania według profilu klasy, tematyki, albo – co jest ważne – typu pytania. Wszystkie one są podzielone na pytania określające zdolność zapamiętywania wiadomości, rozumienia tematu lub zdolności rozwiązywania zadań. Takie podejście pozwala na jasne określenie, co danemu uczniowi sprawia największy problem. Można także samemu ustalić sposób doboru pytań w opcji NOWY STANDARD. Innymi zmiennymi są czas trwania testu, ogólny stopień trudności, a także sposób oceniania. Można także pozwolić na pojawianie się po zakończeniu testu wszystkich błędnych odpowiedzi z prawidłowymi, co niewątpliwie jednych może frustrować, ale innym pomoże w szybszej nauce. W tej opcji informacja o poprawności odpowiedzi pojawia się zaraz po jej wybraniu. Wyniki mogą być wydrukowane lub zapisane w pliku (do którego odczytu stosuje się oddzielny program). Właściwie muszą być, gdyż testu nie można opuścić bez zawołania nauczyciela, który zna właściwe hasło.

Pytania są ułożone w klasyczny test wyboru. Do każdego z nich są co najmniej cztery odpowiedzi, z których tylko jedna jest prawdziwa. Treść jest prosta i klarowna, bez dwuznaczności. Identyczny sposób obsługi każdego typu pytania eliminuje możliwość pomyłki.

Co więcej można napisać o tak niewielkim programie? Można go pochwalić lub zganić. A ja nie mogę zrobić ani jednego ani drugiego. Program, pomimo zastosowania tak pozornie archaicznego narzędzia jak Turbo Basic, jest napisany zgrabnie i pracuje szybko. Standardowy interfejs w postaci rozwijalnych menu jest łatwy i szybki w obsłudze. Porządnie dopracowane rysunki i możliwość wyboru polskich liter są na pewno ważnymi zaletami (bo któż może być pewien, co naprawdę znaczy „lakowy"). Szerokie możliwości budowy testu, możliwość jego wydrukowania, a także klarowne i dobrze dopracowane statystyczne arkusze ocen, szerokie możliwości dostosowania się do możliwości sprzętowych (nawet Hercules) pozwalają wysoko oceniać przydatność tego programu. Z drugiej jednak strony, zamknięta lista stu pytań ogranicza możliwości zbyt długiego stosowania tego programu w jednej klasie. Czy nie lepiej by było stworzyć kodowaną bazę danych z pytaniami, które nauczyciel mógłby sam, przy pomocy oddzielnego modułu, dopisywać? No, a jak uczniowie złamią kod? Dać im szóstki za twórcze podejście do zagadnienia, a potem odpytać przy tablicy.

Jeśli uznamy ten program za sondaż rynku, to jest to propozycja bardzo dobra. Autor wspomina o wersji windowsowej, która zawierać ma w sobie wszystkie zgłoszone niemrawo przed chwilą uwagi. Poczekajmy. To środowisko pozwala na więcej fantazji, a taka postać testu pozwalałaby w zasadzie na jego zastosowanie do dowolnego przedmiotu, profilu i szkoły. Gratuluję autorowi pomysłu i odwagi (te tabuny „wdzięcznych" licealistów). Może więcej takich programów pozwoli wreszcie polskiemu szkolnictwu wyrwać się z zaklętego kręgu kredy, w końcu większość szkół posiada już pracownie komputerowe. Dziesięć komputerów pozwala na przepytanie 30 osób w ciągu 45 minut. Ja osobiście będę oczekiwał na nowe



wersje tego programu z niecierpliwością (może dlatego, że mnie on już nie dotyczy).

Dr M

Fobos

Środowisko: DOS
Autor: Leszek Major
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: 15 zł
Numer dysku: 5/3
Po spakowaniu: 157 kB (arj)

PODŁĄCZYĆ SIĘ DO INTERNETU

i co dalej?

Ogólnoświatowa sieć komputerowa Internet powoli, ale zdecydowanie, wchodzi na polski rynek informatyczny. Każdy jej początkujący użytkownik stanie przed problemem znalezienia odpowiedniego oprogramowania pozwalającego na wykorzystywanie możliwości, jakie daje podłączenie się do Internetu. W związku z tym proponuję zapoznanie się z bardzo użytecznym programem, zaspokajającym dużą część potrzeb „internetowców".

WinQVT/Net, bo o nim tutaj mowa, jest programem pracującym w środowisku MS Windows. Łączy w sobie takie narzędzia jak: otwieranie sesji telnet na wirtualnych terminalach, klient FTP, odczytywanie i wysyłanie poczty elektronicznej oraz newsy. Dodane zostały serwery FTP, RCP, SMTP oraz możliwość drukowania na drukarkach podłączonych do sieci. Zanim przejdę do opisywania szczegółów, podam kilka faktów odnośnie instalacji, ponieważ nie należy ona do łatwych.

Program wymaga co najmniej procesora 386 i 4MB pamięci. Musi być podłączona karta sieciowa – Ethernet lub inna. Zbiory znajdujące się w archiwum *qvtws398.zip* należy rozpakować do katalogu o nazwie *qvt* lub innego. Zbiór *vt220.fon* należy przen eść do katalogu */windows/system*. Następnie możemy utworzyć nową ikonę w Menedżerze Programów, wydając polecenie *New* w menu *File*. Program uruchamiany jest przez start pliku *qvtnet16.exe*. Po pierwszym uruchomieniu zostanie otwarte specjalne okno w celu uaktualnienia konfiguracji programu. W polu *„Hosts Directory"* należy podać nazwę katalogu, w którym znajduje się zbiór tekstowy *hosts* zawierający wykorzystywane sieciowe adresy komputerów (tzw. hosty). Następnie zostaje otwarte główne okno programu zwane konsolą (Console) i zostaniemy poproszeni o podanie standardowej drukarki.

Aby **QVT** miał dostęp do sieci, musi być uruchomiony pod windowsami program odpowiadający za komunikację między aplikacją i siecią zgodny z protokołem TCP/IP (nazywany **Windows Socket**). Program taki jest rozprowadzany również w nazywającej się **Trumpet Winsock** wersji shareware.

W tym momencie możemy w zasadzie przystąpić do korzystania z sieci. Na konsoli umieszczonych jest pięć przycisków. Odpowiadają one za uruchamianie odpowiednich aplikacji. Obszar okna pod przyciskami zarezerwowany jest na komunikaty systemu przeznaczone dla użytkownika.

Pierwszy przycisk odpowiada za otwarcie wirtualnego terminala z nową sesją typu *telnet* na dowolnym serwerze podłączonym do sieci. Oczywiście, musimy znać internetowy adres tego komputera i posiadać na nim konto uprawniające do pracy. Po naciśnięciu w/w przycisku otwiera się okno, w którym należy podać adres serwera i wybrać opcję *telnet* w prawym dolnym rogu okna. Widoczna jest również lista adresów rozpoznawanych automatycznie przez system oraz lista konfiguracji. Każdy użytkownik komputera może zbudować sobie swoją własną konfigurację zawierającą wszystkie opcje pracy w trybie *telnet* (rodzaj terminala, kolory, wielkość okna, domyślny adres komputera itp.). Po naciśnięciu *OK* zostanie otwarte nowe okno zawierające takie komunikaty, jak przy każdym połączeniu *telnet*. Okno to posiada swoje własne menu z wszystkimi ustawieniami terminala (*Setup*), kopiowaniem tekstu do i ze schowka (*Edit*), oraz z menu *File*. Równocześnie może być otwartych wiele sesji, dzięki czemu możemy pracować równolegle na kilku terminalach.

Drugi przycisk uruchamia program **FTP**. Pozwala on na przeglądanie i pobieranie zasobów innych komputerów. Oczywiście, trzeba znać adres komputera, który udostępnia swoje katalogi przez **FTP** (robi to większość serwerów). Po naciśnięciu tego przycisku otwarte zostanie okno dialogowe, w którym należy podać adres komputera, nazwę użytkownika i hasło. W przypadku, gdy nie jesteśmy oficjalnymi użytkownikami, możemy podłączyć się jako *użytkownik nieznany* pisząc w polu *Username* słowo *anonymous*. Praktycznie wszystkie komputery obsługujące **FTP** pozwalają na takie wejście. Jako hasło należy w tym przypadku podać swój własny *login* i adres. Na dole okna znajduje się linia do wydawania poleceń. Wszystkie polecenia **FTP** zostały również zdublowane w postaci menu *Commands*. Zamieszczone tam *Remote* to polecenia odnoszące się do katalogów komputera, z którym jesteśmy połączeni, *Local* to polecenia do naszego dysku, a *Transfer* to polecenia transmisji plików do lub z naszego komputera. Pożytecznym ułatwieniem jest wyświetlanie listy plików podczas operacji transmisji. Dzięki temu możemy bez kłopotu zaznaczyć interesujące nas zbiory – bez żmudnego wklepywania ich nazw, jak to ma miejsce w standardowym programie **FTP**, dostępnym czy to spod DOS-a, czy Unix-a.

Trzeci przycisk to uruchomienie *Newsów*, czyli dostęp do artykułów na niemal wszystkie tematy pisanych przez ludzi na całym świecie. Artykuły te są niczym innym, jak listami poczty elektronicznej – dlatego wszyscy użytkownicy **Internetu** mogą brać aktywny i demokratyczny udział w publicznych dyskusjach. Okno podzielone jest na trzy obszary. W pierwszym, górnym, znajduje się lista wszystkich grup tematycznych, do których jesteśmy zapisani, lub tytuły wszystkich artykułów (gdy wybierzemy jedną z grup). Przełączanie między jednym a drugim następuje przez naciśnięcie przycisków *Articles* lub *Groups* znajdujących się w drugim obszarze okna. W obszarze tym umieszczone są również przyciski ułatwiające pracę z artykułami. Oto niektóre z nich:

- *Next* – otwarcie następnego artykułu,
- *Delete* – skasowanie artykułu z listy,
- *Save* – zapisanie artykułu na dysku,
- *Post* – wysyłanie własnego artykułu do grupy,
- *Followup* – wysłanie odpowiedzi na istniejący artykuł.

Dolna część okna przeznaczona jest na wyświetlanie treści artykułów.

Jeśli nie jesteśmy zapisani do żadnej grupy tematycznej, możemy to zrobić

przez wydanie polecenia *Subscribe* w menu *Newsgroups*. Otwarte zostanie okno dialogowe z listą wszystkich dostępnych tematów. Wystarczy wybrać!

Czwarty przycisk uruchamia program do obsługi poczty elektronicznej. Możemy wysyłać listy do dowolnego użytkownika **Internetu**, lub odbierać listy nadesłane do nas. Aby jednak odbieranie listów było możliwe, na serwerze, w którym posiadamy swoje konto i na który przychodzi do nas poczta, musi być uruchomiony **demon POP3**. Jeśli nie jesteśmy tego pewni, proponuję skontaktować się z administratorem sieci. Po naciśnięciu przycisku otwarte zostanie okno dialogowe, w którym należy wybrać z listy *Mailbox* nazwę użytkownika, którego poczta ma być odebrana. Jeśli nasza skrzynka nie została jeszcze zamieszczona na liście, to możemy ją dodać naciskając przycisk *New*. Mamy możliwość odbierania poczty bezpośrednio przez naszego peceta, czyli z pominięciem serwera, na którym musielibyśmy posiadać konto. Należy wtedy uruchomić program **SMTP** (polecenie *Services/Servers* i przycisk *SMTP*), który odpowiada za odbieranie poczty i utworzyć skrzynkę pocztową (polecenie *Services/Mail* i przycisk *New*) wybierając przycisk *Local* i podając w polu *Locations* nazwę katalogu, w którym będą składowane nadchodzące listy. Nazwa skrzynki nie może zawierać odstępów, ponieważ identyfikuje ona adresata podczas wysyłania do niego poczty. Wadą korzystania z **SMTP** jest brak ochrony nadsyłanych listów przed niepożądanymi osobami. Są one składowane na dysku i każdy, kto siedzi przed komputerem, ma do nich dostęp. Komputer otrzymuje pocztę tylko wtedy, gdy jest włączony i gdy pracuje **QVT**, dlatego powinno się dbać, by czas jego pracy był jak najdłuższy. Natomiast zaletą **SMTP** jest brak konieczności posiadania własnego konta na serwerze.

Program **QVT** udostępnia również usługi serwera, to znaczy pozwoli korzystać z naszego komputera tak, jak z serwera (za wyjątkiem *telnetu*, ponieważ jest on charakterystyczny dla maszyn Unixowych). Usługi te to:

FTP – do zasobów naszego komputera będą mieli dostęp inni użytkownicy sieci,

RCP – możliwość wydawania poleceń na serwerze przez innych użytkowników sieci,

oraz omówione **SMTP**.

Aby uruchomić serwer **FTP** (*Services/Servers* i przycisk *FTP*) należy zarejestrować osoby, którym pozwalamy na dostęp do naszego komputera. W tym celu należy uruchomić program *passwd.exe* ze wskazaniem na plik, który przechowuje informacje o tych osobach (np. *passwd ftpusers*). Naciskając klawisz A (*Add*) możemy dodać do listy nowego użytkownika podając jego nazwę oraz hasło pozwalające na wejście. Podczas konfiguracji serwera **FTP** należy jeszcze podać nazwę zbioru z zapisanymi użytkownikami (w naszym przykładzie jest to *ftpusers*) w polu *Password File*. Jeśli podamy równocześnie nazwę katalogu w polu *Anonymous FTP Directory*, to udostępnimy komputer dla wszystkich użytkowników *anonymous* począwszy od katalogu wpisanego w tym polu.

Ze względu na duże możliwości program jest bardzo rozbudowany. Nie sposób w tym artykule opisać dokładnie sposobu posługiwania się nim. Przyszłym użytkownikom polecam więc przestudiowanie dołączonej pomocy oraz przeczytanie pliku *readme16.wri*

Opłata rejestracyjna wynosi 40$, natomiast studenci mają zniżkę i mogą zapłacić tylko 20$. Osoby spoza Ameryki powinny przesłać dodatkowo 5$. W opłacie tej mieści się drukowana dokumentacja oraz darmowy dostęp do nowych wersji przez okres jednego roku.

Olo

WinQVT/Net 3.98

Środowisko: Windows
Autor: QPC Software
Wymagania: PC 386, 4MB, HDD, Winsock, Windows 3.1
Zalecenia konfiguracji: czytaj plik readme16.wri
Opłata rejestracyjna: 40$ (studenci 20$) + 5$
Numer dysku: 5/4
Po spakowaniu: 400 kB (zip)

Smart Adress 2.0

dokończenie ze strony 1

treści. Długość jest w zasadzie ograniczona wylewnością uczuć względem danego osobnika. Przypominacz pozwala na ustawienie najważniejszych dat związanych z daną osobą czyli urodzin i imienin. Trzecią datą jest dowolna kolejna data istotna z jakiegoś tam powodu. Program przypomni nam o niej codziennie, co dwa dni ...albo raz na rok. W różnościach możemy sobie ustalić sześć pól które mogą być parametrami indeksowania, wyszukiwania i klasyfikacji danych. Zresztą wszystko macie na obrazkach. Jest to wersja już częściowo spolszczona, ale wszystkie etykiety można zamienić.

Na koniec kilka wrażeń ogólnych. Program jest bardzo dobrze dopracowany. Pamiętano nawet o aktywnej pomocy przy wyborze przycisków w postaci pojawiających się chorągiewek z opisem co dany przycisk robi. Stale odkryta linia statusowa pokazująca aktualną liczbę rekordów, wybraną kategorię i sposób indeksowania pozwalają się jasno zorientować, czy rzeczywiście nie mamy czyjegoś adresu, czy tylko za bardzo ograniczyliśmy wybór. Szybkie przeglądanie i wyszukiwanie – tak potrzebne w przypadku książki adresowej – pozwala na rzeczywiste przyspieszenie prac biurowych. Łatwe w obsłudze adresowanie kopert i nalepek, a także eksport i dostęp do modemu czynią z tego programu doskonałe narzędzie zwłaszcza dla swapperów. Polecam go także wszystkim menażerom, ze względu na możliwość tworzenia własnych klasyfikacji (patrz **RÓŻNOŚCI**). Małe wymagania sprzętowe i możliwość szerokiego dopasowania wyglądu i struktury bazy wróżą mu dobry odbiór w każdym kraju. Tak więc życzę miłego przepisywania kalendarzyka.

Dr M

Smart Adress 2.0

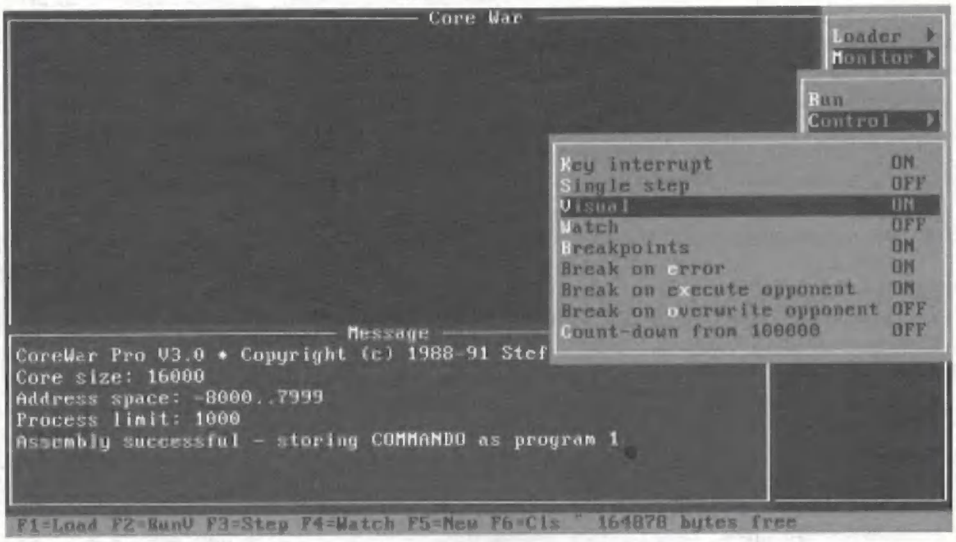
Środowisko: Windows
Autor: Phil Corley
Zalecenia konfiguracji: PC 386, 20 MHz, DOS 3.3, 640 kB RAM, 3072 kB XMS, 500 kB HDD
Opłata rejestracyjna: 39$
Numer dysku: 5/1
Po spakowaniu: 375 kB (zip)

pokrętne STRATEGIE

Jest to jedna z najdziwniejszych gier komputerowych. Wojny Rdzeniowe - bo o nich właśnie mowa – zaskakują zarówno graczy, jak i tych, którzy się tym rozgrywkom przyglądają. Tych pierwszych dlatego, że stopień komplikacji gry leży gdzieś na pograniczu szachów i brydża. Zasady są niby proste (jak w szachach), ale zaskakujące sytuacje, które z nich wynikają są tak zapętlone i pokręcone, że niejeden wygrał nie wiedząc nawet jak i kiedy. Natomiast przyglądający się grze tłum niewtajemniczonych zastanawia się w imię czego fanatycy Wojen Rdzeniowych poświęcają noce i dnie na obmyślanie pokrętnych strategii. Bo tak naprawdę sama walka nie jest zbyt efektowna. Przemieszczające się na ekranie kolorowe kwacraciki, zjadające się nawzajem i dokonujące nieskończonych podziałów, wyglądają jak praprzodek Jumping Jacka. Muszę was jednak uspokoić – zabawa jest naprawdę przednia.

Historia Wojen Rdzeniowych zaczęła się w roku 1984, kiedy to na łamach czasopisma „Scientific American", w rubryce o komputerowych grach i zabawach, prof. A.K. Dewdney zaproponował nową koncepcję rozrywki. Generalnie gra polegać miała na walce programów–wojowników w pamięci komputera, czyli tak zwanym rdzeniu. Dewdney, wraz ze swoimi studentami, szybko opracował szczegółowe zasady kierowania rozgrywką. Tym samym rozpoczął niegasnący szał wirtualnych wojen.

Środowisko gry było wówczas kontrolowane przez komputer i nie było mowy o możliwości przeniknięcia takiego wojownika na przykład do systemu DOS. Później, z czystej ciekawości, ludzie zmodyfikowali pomysł Dewdneya i zapytali: co by było, gdyby dać wojownikowi zupełną swobodę poczynań? W ten właśnie sposób stworzyli pierwszego wirusa komputerowego. Wróćmy jednak do tematu.



W grze w Wojny Rdzeniowe może brać udział praktycznie dowolna liczba osób – jedyne ograniczenia są związane z dostępną pamięcią i szybkością komputera. Każdy z graczy wystawia do walki specjalnie zaprogramowanego i wytrenowanego wojownika. Taki wojownik to niby nic specjalnego. Najczęściej składa się on kilku linijek programu, wygląda to ni mniej, ni więcej jak uproszczony asembler. Każda taka linia zawiera jedno polecenie napisane w stworzonym do tego celu języku Redcode. Wojownicy umieszczani są na arenie walki składającej się z następujących po sobie komórek pamięci, zapętlonych w ten sposób, że po dojściu do ostatniej trafiamy na pierwszą. Jedna instrukcja wojownika zapełnia tylko jedną komórkę pamięci areny.

Na początku gry losowane są miejsca startowe dla poszczególnych programów. Od takiego miejsca (oczywiście dla każdego wojownika jest ono gdzie indziej na arenie) arbiter gry, czyli program kontrolujący, umieszcza cały kod programu wojownika. Linia po linii umieszczane jest na arenie ciało naszego wojownika. Oczywiście, gdy zaczynamy grę reszta areny jest zupełnie pusta i pozbawiona życia.

Rozpoczynamy grę – zaczyna się wojna. Wojownicy nie walczą oczywiście na arenie, jak w Mortal Kombat II. Każdy z nich skrępowany jest jednym taktem procesora. W swojej turze wykonać mogą tylko jedną instrukcję. Arbiter pobiera je według kolejności umieszczenia na arenie. Wojownik A wykonuje jeden ruch, później rusza się wojownik B i znowu A itd. Jasne jest, że "ruch" to umowne określenie – wojownicy stać mogą w miejscu i, na przykład, uważnie przyglądać się otoczeniu, tak aby w odpowiednim momencie niespodziewanie uderzyć.

Celem gry jest zablokowanie przeciwnika, aby się zapętlił lub wykonał instrukcję niedozwoloną. Strategie, choć najprzeróżniejsze, prowadzą do jednego – do podsunięcia w miejsce linii programu przeciwnika własnego rozkazu. Gdy nadejdzie jego kolej, nic nie podej-

rzewając wykona tę instrukcję i na pewno bardzo się zdziwi, gdyż nie będzie to bynajmniej prima aprilisowy psikusik. Wojownicy, choć istniejący w wirtualnej rzeczywistości, są realistami – o każdej porze dnia i w każdym miejscu areny podsuwają sobie pod nos mniejsze lub większe bomby–niespodzianki i inne pułapki.

Spytacie, gdzie w tym wszys-kim jest miejsce dla człowieka? Arenie i walce ma szansę się jedynie przyglądać, na niej bowiem wojownik zostaje sam jak palec. Może polegać wyłącznie na algorytmach walki, jakie wcześniej wpoił mu jego twórca. Od programisty zależy jakieś 80% szans na zwycięstwo, reszta to po prostu czysty przypadek. Dzięki temu za każdym razem gra jest inna i niepowtarzalna. Nawet jeśli walczą ci sami wojownicy, wyniki walki za każdym razem mogą być inne. Daje to posmak sztucznej inteligencji i, co za tym idzie, ludzkiej omylności. Oczywiście lepszy w końcowym rozliczeniu otrzyma więcej punktów i wygra ze słabszym. Dlatego też o wyniku bitwy decyduje nie jeden pojedynek, lecz co najmniej kilkanaście punktowanych w systemie zero-jedynkowym.

Jak już wcześniej powiedziałem, wojownicy nie walczą w środowisku, w jakim działają normalne programy (wirusy owszem). Do kontroli takiej walki stworzono całą masę programów arbitrów. Przedstawię wam pokrótce jeden z nich – **Core War Pro**. Wybrałem go z powodu dużych możliwości monitorowania walki oraz prostoty obsługi.

Program uruchamiamy plikiem *core.exe*. Po jego wgraniu na ekranie tekstowym zobaczymy kawałek areny oraz menu zawierające opcje programu. Jeden znak z areny odpowiada jednej komórce pamięci. W lewym górnym rogu ekranu znajduje się pierwsza komórka, na dole po prawej stronie jest ostatnia (pamiętajmy jednak, że arena się nigdy nie skończy). Dzięki takiemu przedstawieniu areny mamy szansę naocznie przekonać się, i e wart jest nasz wojownik. Wizualnie walka wygląda mniej więcej tak, jak praca programu Norton Speed Disk. Podświetlonymi kratkami zaznaczone są ciała naszych wojowników, zaś kropeczkami miejsca, które odwiedzili i gdzie zostawili swoje niespodzianki. Dla wygody każdy wojownik ma przypisany inny kolor. Dość teorii – przekonajmy się, jak to działa w praktyce.

Na początek skorzystamy z wojowników napisanych przez doświadczonych programistów. Programy są zapisane na dysku w postaci plików tekstowych z rozszerzeniami **.red* (od języka REDCODE). W opcji **LOADER/LOAD REDCODE PROGRAM** wybierzmy dwóch wojowników. Po ich wgraniu musimy za pomocą funkcji **LOADER/INSTALL** umieścić na arenie wgrane do pamięci programy. Tutaj mamy trzy możliwości:

AT RANDOM – o miejscu umieszczenia decyduje przypadek, podajemy jedynie minimalną odległość o jaką mają być oddaleni wojownicy;

MAX DISTANCE – programy zostaną umieszczone na maksymalną odległość.

MANUALLY – sami – ręcznie – wybieramy miejsca umieszczenia programów.

Możemy również wgrać całą arenę opcją **LOAD CORE**. Przydaje się to szczególnie, gdy chcemy tę samą partię rozegrać kilkakrotnie. Aby nagrać aktualną arenę na dysk wystarczy uruchomić **DUMP CORE** i podać nazwę docelowego pliku.

Ostatnią opcją pod szyldem **LOAD** jest **RESET**–owanie:

UNISTALL PROGRAMS – powoduje wyczyszczenie areny z wojowników;

UNLOAD PROGRAMS – wyczyszczenie pamięci programu z wojowników;

RESET COUNTER – wykasowanie stanu licznika wykonanych przez procesor cykli.

Po załatwieniu wszystkich formalności możemy przejść do konkretów. Znajdziemy je w menu **MONITOR**:

RUN – rozpoczęcie walki;

CONTROL – zaawansowane opcje prowadzenia walki;

KEY INNTERUPT (ON/OFF) – możliwość przerwania walki z klawiatury;

SINGLE STEP – po każdym kroku komputer czeka na zachętę do dalszego działania;

VISUAL – walka rozgrywa się na ekranie lub tylko w pamięci;

WATCH – oprócz migających kwadracików, w górnych partiach ekranu przewijają się wykonywane w tym czasie instrukcje;

BREAKPOINTS – miejsca, w których program przerywa symulację bitwy;

BREAK ON ERROR – walka zostaje przerwana, jeśli wojownik wykona instrukcję niedozwoloną;

BREAK ON EXECUTE OPPONENT – arbiter przerywa walkę, jeśli wojownik wykona instrukcję przeciwnika zamiast swojej własnej;

BREAK ON OVERWRITE OPPONENET – przerwanie walki w przypadku zapisania instrukcji przeciwnika własnym rozkazem;

COUNT DOWN FROM 100000 – jeśli opcja jest wyłączone, walka nie kończy się po upływie 100000 standardowych cykli komputera.

Ustawienia te można dowolnie modyfikować, w skrajnym przypadku pozostawiając wszystkie te ostatnie wyłączone i obserwując, jak wojownicy bez pardonu walczą na śmierć i życie.

Gdy już zapoznamy się z obsługą programu i ideą Wojen Rdzeniowych, nadejdzie czas na naukę języka Redcode, w którym są programowani wojownicy. Nie powinno to nastręczać żadnych trudności, jest to dosłownie kilka prostych poleceń, które są dokładnie opisane w dołączonym do programu helpie. W opcji **EDITOR** znadziemy narzędzie ułatwiające edycję algorytmów.

Mam nadzieję, że udało mi się zachęcić chociaż część z was do gry w Wojny Rdzeniowe. Pamiętajcie jedynie, aby na początek zarezerwować sobie wolny weekend, bo zabawa potrafi bardzo wciągnąć.

Piotr Lasoń

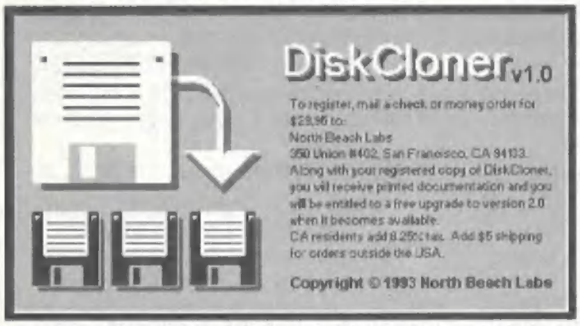
Core War Pro 3.0

Środowisko: DOS
Autor: Stefan Strack
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: freeware
Numer dysku: 5/6
Po spakowaniu: 108 kB (exe)

PROGRAM Z OKŁADKI

Kopier grzechu wart

Choć wprowadzona niedawno ustawa o ochronie praw autorskich skutecznie rozprawiła się z piractwem giełdowym, nadal pozostaje problem piractwa tak zwanego „podziemnego", istniejącego w zamaskowanej formie na każdej giełdzie komputerowej. Nie jest moim celem roztrząsanie tutaj kwestii moralnych słuszności lub niesłuszności powyższych działań, lecz jedynie zawężenie grona odbiorców programu **DiscCloner 1.0** do owych niezdyscyplinowanych jednostek. Stworzono go dla nich, chcąc wyjść naprzeciw nie gasnącemu zapotrzebowaniu na dobre kopiery. Jest to narzędzie do masowego kopiowania w naprawdę dużych ilościach. Opcje ograniczono do minimum – kopiowane jest wszystko i jak leci. Dzięki temu otrzymano produkt prosty i szybki w obsłudze.

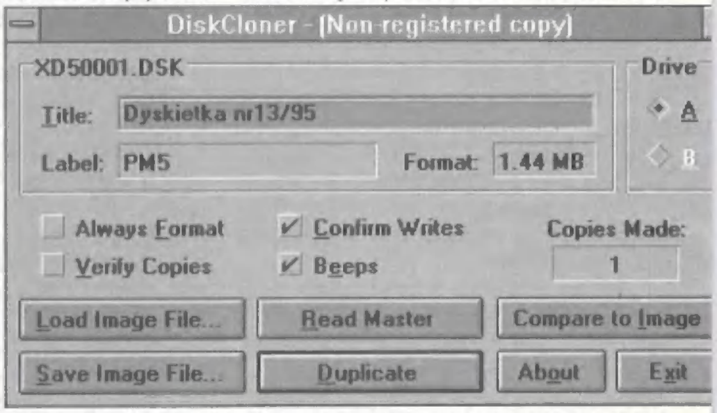


DiscCloner stosuje podobną technikę kopiowania, jak znany skądinąd Diskdupe. Informacje zgrane z dyskietki-matki są zapisywane w postaci jednego pliku tymczasowego na dysku twardym lub w pamięci. Późniejsze skopiowanie dużej ilości takich samych dyskietek jest procesem bardzo szybkim i przyjemnym. Odczytanie z twardziela tak przechowanych danych następuje praktycznie w ułamku sekundy. Słabym ogniwem w całym łańcuchu jest jedynie wydolność stacji dysków.

Jak powiedziałem, **DiscCloner** jest poobcinany ze wszystkich tych opcji, które zwykle są wykorzystywane są w enigmatycznych i bardzo zawiłych żonglerkach intelektualnych mających na celu: maksymalne zwiększenie prędkości (kosztem bezpieczeństwa danych), napakowaniem na dyskietce 1.2 zawartości dyskietki 1.4, zabawieniem się w wolnych chwilach metodą „co by było, gdyby ...". Jego twórcy pomyśleli racjonalnie i postanowili stworzyć program przede wszystkim użyteczny, tak aby można było praktycznie zaraz po wgraniu przystąpić do konkretów, to znaczy do kopiowania.

Tak jak w kopierze DiskDupe, są dwie możliwości odczytywania danych przeznaczonych do skopiowania. Jeśli naprawdę zależy nam na szybkości i mamy duży twardziel, możemy dane pochodzące z dyskietek przechowywać właśnie na nim. W pliku zostaną zapisane wszystkie informacje, sektor po sektorze, łącznie z Fat'em i Boot Sector'em. Plik taki stanowi wierną kopię dyskietki – matrycę z której można później tłoczyć niezliczone bractwo dyskietek. Określony jest on mianem Image File.

Druga możliwość **DiskCloner'a** to przegranie informacji z jednej dyskietki na drugą, również bajt po bajcie. Aby to zrobić należy uruchomić przycisk READ MASTER. Program zacznie odczytywać kolejne sektory dyskietki. Oczywiście, nie zapomnijmy ustawić w odpowiednim okienku odpowiedniej stacji (format zostanie rozpoznany automatycznie). Po zgraniu dyskietki nie zobaczymy na ekranie żadnych rewelacji. Dane będą tkwić uśpione w pamięci komputera. Jeśli będziemy częściej korzystać z tej dyskietki, to lepiej zapiszmy je w postaci Image File. Tak czy inaczej, następnym krokiem na pewno będzie DUPLICATE powodujące zgranie tkwiących aktualnie w pamięci bitów pliku Image. Dodatkowo ustawić możemy atrybuty kopiowania:



ALWAYS FORMAT – formatowanie podczas każdorazowego nagrywania na dyskietkę,

VERIFY COPIES – przegrywanie z weryfikacją danych (na skopiowanie czekamy nieco dłużej, ale mamy pewność, że na dyskietkę nie wkradł się żaden błąd).

Po odczekaniu kilku chwil (lub zajęciu się czymś w innej windowsowej aplikacji) mamy już pierwszą skopiowaną dyskietkę (zostanie to odnotowane w okienku COPIES MADE). Podobne postępowanie możemy kontynuować w nieskończoność.

W celu skopiowania dyskietki bezpośrednio z dysku twardego musimy wybrać opcję LOAD IMAGE FILE. Poszukiwane przez program pliki będą miały rozszerzenia **.dsk*. Takiemu plikowi możemy w każdej chwili nadać stosowny tytuł opisujący jego zawartość. Po załadowaniu pliku postępujemy identycznie – naciskamy DUPLICATE dowolną ilość razy.

Rzadko stosowaną, choć przydatną funkcją jest COMPARE IMAGE. Po wgraniu do pamięci danych z dysku bądź z dyskietki istnieje możliwość porównania tych informacji z innymi dyskietkami w celu sprawdzenia podobieństwa. Wszelkie rozbieżności zostaną natychmiast wyłapane przez **DiskClonera**.

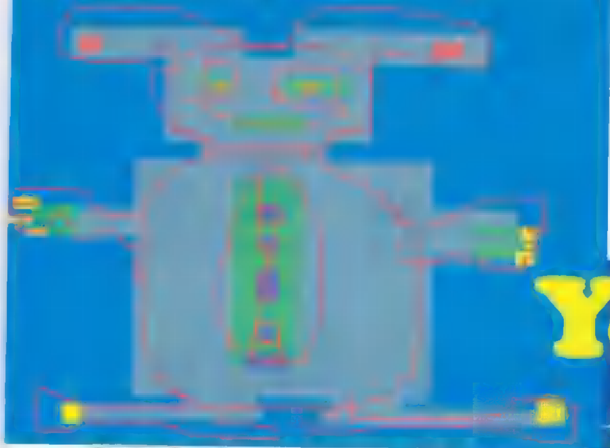
Program zyskał moją sympatię z kilku ważnych powodów. Fakt, że pracuje on pod Windows sprawia, że nie muszę tracić czasu na bezczynne przyglądanie się zapełnianemu kreseczkami ekranowi – mogę w tym samym czasie działać w każdej innej aplikacji z tego środowiska (jeśli uruchomiony jest tryb rozszerzony). Za wykorzystaniem **DiskClonera** przemawia również jego prostota oraz szybkość obsługi – nie trzeba zawracać sobie głowy zbędnymi dyrdymałami i wyszukanymi opcjami. Zachęcam do zawarcia z nim bliższej znajomości, te niewiele ponad 100 kB warte jest grzechu!

Rupert

DiscCloner 1.0

Środowisko: Windows
Autor: Norton Beach Labs
Zalecenia konfiguracji: 386SX
Opłata rejestracyjna: 29 $
Numer dysku: 5/8
Po spakowaniu: 32 kB (rar)

PROGRAM Z OKŁADKI



Young Picasso



Chyba każdy z nas będąc małym dzieckiem uwielbiał rysować. Z pewnością malowanie na kartce papieru (ścianie, chodniku – niepotrzebne skreślić) jest nadal ulubioną zabawą maluchów. Oczywiście, nie każdy rodzi się z talentem plastycznym Rembrandta czy Van Gogh'a, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by tworzyć własne rysunki na kartce z bloku lub też skorzystać, jak zawsze, z pomocy naszego komputera. A jeśli w grę wchodzi tandem: kilkuletni bąbel + komputer, to wynikiem może być tylko **Young Picasso**, program



stworzony z myślą o najmłodszych użytkownikach komputera.

Po uruchomieniu zobaczymy ekran podzielony na dwie części: na dolnej możemy rysować, natomiast u góry znajduje się pasek z wszystkimi funkcjami dostępnymi w programie. Polecenia widoczne w menu są bardzo duże i czytelne. Nie jest to imponująca kolekcja funkcji, ale należy pamiętać do kogo jest ten program adresowany. Kilkuletnie dziecko powinno czuć się usatysfakcjonowane dostępnymi możliwościami. Program oferuje możliwość zmiany koloru na inny poprzez kliknięcie na interesującym nas kolorze - **Young Picasso** dysponuje 16stopniową skalą barw. Pozostałe opcje to rysowanie: „z ręki", prostych, okręgów i czworokątów (dwie ostatnie figury możemy narysować wypełnione). Symbol pędzla oznacza wypełnianie tła. Bardzo przydatna jest opcja **OOOOPS**. Pozwala ona na cofnięcie ostatniej wykonanej czynności. Jak zawsze **SAVE** służy do zapisania danego dzieła na dysku w specjalnym formacie programu (**.yp*). **GET** z kolei to załadowanie istniejącego rysunku. Kiedy chcemy zacząć wykonywać nowy rysunek, przychodzi z pomocą czyszczący ekran rozkaz **NEW**. Rysunek drzwi, jak łatwo się domyślić, to opuszczenie programu i wyjście do DOS-a. Natomiast ikona z dwoma strzałkami pozwala na przeniesienie belki narzędziowej na dół ekranu, powtórne jej użycie przywraca stan początkowy. Jeżeli pragniemy zobaczyć całość obrazka należy kliknąć na ikonę z zieloną kropką. W tym momencie znika belka narzędziowa oraz kursor myszki. Powtórne kliknięcie myszką to powrót do trybu rysowania.

Program **Young Picasso** jest dostarczany na piętnastodniowy okres próbny. Po rejestracji otrzymamy najnowszą wersję programu z możliwością zapamiętywania wykonanych rysunków w formatach **.bmp* oraz **.pcx*. Dodatkowo dostaniemy też tzw. Bonus Program.

Na zakończenie warto napisać, iż autor zrealizował swój cel, czyli stworzył ładny oraz bardzo łatwy w obsłudze program graficzny. Powyższe zalety, a także bardzo mała objętość, czynią go interesującą pozycją. Z przekonaniem stwierdzam, że każde małe dziecko będzie miało z nim mnóstwo zabawy i przeżyje chwile fascynacji.

Mud



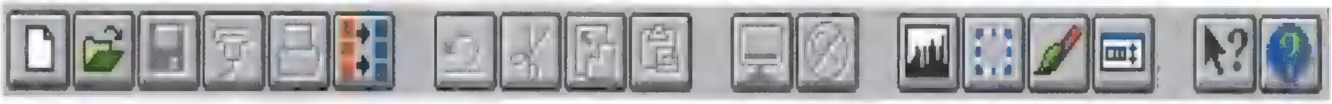
Young Picasso 1.5a

Środowisko: DOS
Autor: BLUEVIEW SOFTWARE
Zalecenia konfiguracji: VGA, mysz
Opłata rejestracyjna: 20 CAN$
Numer dysku: 5/9
Po spakowaniu: 43 kB (zip)

Paint Shop Pro 3.0 – opowieści ciąg dalszy

Witajcie ponownie w krainie obrazków! Poprzednim razem bawiliśmy się tym wszystkim, co mamy ukryte w menu. Dziś nadszedł właściwy moment na omówienie tego, co tak wszyscy lubimy w Windows, czyli szybkiego dostępu przez belki narzędziowe.

Paint Shop Pro 3.0 oferuje nam aż trzy grupy ikon. Grupę pierwszą stanowi belka, którą określimy sobie jako główną.



Trzy pierwsze ikony są standardowe dla wszystkich aplikacji Windows – NOWY OBRAZ, OTWÓRZ I ZAPISZ. Z ciekawostek jest chyba tylko to, że przy otwieraniu nowego obrazka od razu określamy jego wielkość i ilość kolorów, za co **PSP** z wdzięczności informuje nas o ilości bajtów potrzebnej na takie dzieło. Otwarcie istniejącego obrazu pozwala na uzyskanie o nim informacji (INFORMATION) czyli danych na temat wielkości, standardu itd. Mamy stąd także dostęp do Browsera. Zapisanie obrazka jest dostępne po dokonaniu w nim jakichś zmian.

Kolejna ikona to mały rysunek skanera ręcznego. Posiadanie takowego pozwala na korzystanie z dobrodziejstw szybkiego zbierania danych. Wymogiem działania jest standard TWAIN (wszystko o tym standardzie znajdziecie w CHIP-ie nr 7/95). Oczekuję na opis działania omawianej opcji od szczęśliwych posiadaczy w/w urządzenia. Kolejna ikona to znana wszystkim drukarenka. **PSP** pozwala nam na ustalenie marginesów, rozdzielczości wydruku, ułożenia na stronie, itp. Ostatnia ikona w tej grupie pozwala na dostęp do opcji BATCH CONVERSION (patrz część I artykułu – PC Shareware nr 3/95)

Kolejną grupę tworzą ikony edycyjne, tzn. (od lewej): COFNIJ, WYTNIJ, KOPIUJ i WKLEJ. Komentarz – myślę – zbędny (pamiętajcie o zaznaczeniu obszaru), gdyż działanie jest takie samo, jak przy wywołaniu z menu. Następne dwie ikony mają za zadanie pokazać obrazek na całym ekranie (powrót po kliku myszą) i sprowadzić obrazek do jego normalnych wymiarów (po zastosowaniu ZOOM).

Dwie ostatnie ikony służą do szybkiego wywołania Pomocy. Pierwsza powoduje zmianę wskaźnika na znak zapytania. Kliknięcie na dowolny obiekt wywołuje pomoc kontekstową. Druga ikona wywołuje listę dostępnych w pomocy informacji.

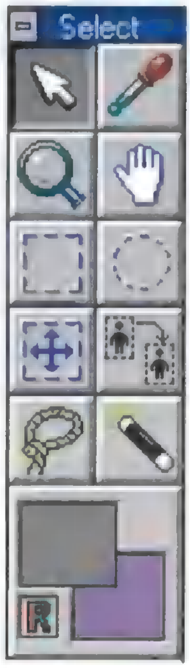
No, a grupa przedostatnia? Cztery ikony służą do wywoływania pozostałych okienek-belek. Pierwsza z nich wywołuje histogram – jest to taki sprytny wykresik, który pokazuje nam, jaka jest ilość poszczególnych kolorów. Przydaje się to, jeśli chcemy utworzyć np. obrazek w określonej tonacji barwnej. Druga wywołuje belkę SELECT, z której wybieramy sobie rodzaj działania wskaźnika, trzecia – belkę z narzędziami graficznymi (PAINT), a czwarta – okno informacyjne. Treść tego okna jest zależna od tego, jakie mamy aktualnie wybrane narzędzie. Przeważnie jest to skala powiększenia, ale może to być okienko zawierające parametry narzędzia, np. rozmiar i moduł kreski. Zwróćcie uwagę na ciekawą własność wszystkich tych okien – nie są one ograniczone przez rozmiar okna **PSP**, lecz żyją własnym życiem. Pozwala to na ładną organizację ekranu w czasie pracy.

Zbadajmy działanie obu belek.

Na belce **SELECT** mamy dostępne następujące opcje:

ARROW – wskaźnik standardowy, kasuje wszystkie pozostałe selekcje, stosowany do wskazywania elementów i wybierania opcji z menu (choć inne też to potrafią);

EYEDROPPER – doskonałe narzędzie dla posiadaczy niekolorowych monitorów. Pokazuje nam w okienku ko-



lorów, jaki jest kolor wskazywanego piksla, co pozwala na dopasowanie kolorystyczne własnych wstawek do gotowych obrazków. Jednocześnie w linii statusowej podawane są składowe RGB danego koloru;

MAGNIFIER – czyli lupa, umożliwiająca zmianę o jeden krok powiększenia (lewy klawisz myszy to powiększanie, prawy – zmniejszanie);

IMAGE MOVER – jeśli obrazek nie mieści się na ekranie, przy pomocy łapki możemy go so-

bie przesuwać na boki i w pionie tak, aby ukazały się niewidoczne fragmenty;

RECTANGULAR SELECTION i OVAL SELECTION – pozwalają na wybranie obszaru w kształcie prostokąta lub owalu, co pozwala na jego kopiowanie, zapisanie itd.;

SELECTION ADJUSTER – dzięki niemu możemy zmieniać rozmiary zakreślonego obszaru lub jego położenie;



CLONE AREA – "generator stempelków", tzn. zaznaczony obszar można kopiować dowolną ilość razy jak stemplem (wygodniejsza wersja to COPY>PASTE);

LASSO – możemy sobie zaznaczać nie tylko prostokąty i owale, ale także dowolny kształt; wyobraźcie sobie zdjęcie z szefem, którego już nie lubicie – klik klik i szefa nie ma (albo się zamazał rozpylaczem);

MAGIC WAND – różdżka magiczna, dzięki której zaznaczenie obszaru następuje automatycznie do najbliższych krawędzi;

OKNO KOLORÓW – dostępne są dwa kolory (pierwszego planu i tła) – podwójny klik otwiera okno wyboru koloru z palety lub obszaru barwnego, podwójne kliknięcie w R powoduje zamianę koloru tła i pierwszego planu (to może być dobre do robienia własnych wstawek na już istniejącym obrazie, bo nasze poprawki będą negatywem);

Drugą belkę narzędziową stanowią różne typy narzędzi graficznych:

STANDART BRUSH – typowy pędzelek (możemy sterować jego wielkością i wzorcem);

CLONE BRUSH – specjalny pędzel do częściowego kopiowania obszaru – prawym klawiszem zaznaczamy punkt startowy, następnie ustawiamy wskaźnik w wybranym miejscu i naciskamy lewy klawisz, a celownik pokazuje nam ruch pędzla, którego skutkiem jest przenoszenie obrazu z celownika na obszar aktualnie wskazywany przez wskaźnik;

USER DEFINED BRUSH – pędzel podobny do zwykłego, ale można w nim kreślić reakcję na ruch myszy, np. gęstość śladu w zależności od prędkości przesuwu;

PUSH BRUSH – podobnie jak **CLONE** – służy modyfikacji już istniejącego obszaru powodując przesuwanie piksli w kierunku ruchu (tak, jak przesuwanie śniegu łopatą po ulicy);

AIRBRUSH i **FLOOD FILL** – spray i wypełniacz obszarów (standardowe jak na program graficzny, ale o dużej swobodzie zmiany gęstości i innych parametrów);

PEN, COLOR PENCIL, COLOR MARKER, CRAYON, COLOR CHALK, COLOR CHARCOAL – czyli ołówek, kredka, marker, kredka świecowa, kreda kolorowa, węgiel – zestaw pisaków o różnych fakturach, zbliżonych do naturalnych faktur uzyskiwanych na papierze.

COLOR REPLACER – pozwala na usuwanie z danego obszaru wybranego koloru;

UNDO BRUSH – nie spotykane gdzie indziej narzędzie, pozwalające na usuwanie skutków ostatnich operacji tylko na obszarze, po którym porusza się wskaźnik (idealne do tworzenia obrazków typu collage);

APPLY TEXT – pozwala na wstawianie tekstu w pionie, poziomie, wybraną czcionką, z efektami specjalnymi; ciekawe jest to, że tekstu nie wpisuje się bezpośrednio na obrazek, lecz w specjalnej linii tekstowej;

LINE, RECTANGLE, FILLED RECTANGLE, OVAL, FILLED OVAL – linia, prostokąt, wypełniony prostokąt, owal, wypełniony owal – bez komentarza;

SMOOTH i **SHARPEN** – kolejne oryginalne narzędzia (działające tylko w trybie 16 mln kolorów), dzięki którym możemy wygładzać/rozmywać krawędzie lub je wyostrzać; działanie ogranicza się tylko do obszaru o wielkości określonej szerokością pędzla (ciekawe jest to, że ta sama krawędź rozmyta, a później wyostrzona, nie wygląda tak samo).

I to są już wszystkie narzędzia dostępne w tej wersji programu. W zasadzie jest ich nieograniczona ilość dzięki szerokiemu zakresowi modyfikacji, jakie możemy wprowadzać do każdego z nich. Ja jestem zafascynowany tym programem. Prosta, bardziej przyjazna obsługa (w porównaniu z pakietami profesjonalnymi) i o wiele krótszy czas nauki, a z drugiej strony szerokie możliwości pozwalają wróżyć mu piękną przyszłość. Osobiście dodałbym w następnej wersji w zasadzie tylko dwie opcje: zestaw gotowych symboli i możliwość budowania krzywych Beziera. Poza tym nie mam absolutnie żadnych zastrzeżeń.

Dr M

Paint Shop Pro 3.0

Środowisko: Windows
Autor: JASC Inc
Zalecenia konfiguracji: Windows 3.1,VGA, im więcej pamięci tym lepiej
Opłata rejestracyjna: $ 69
Numer dysku: 5/ 10
Po spakowaniu: 1440 kB

PROGRAM Z OKŁADKI

Mały czarodziej







Wielką popularnością w świecie graczy cieszą się gry platformowe. Istnieją setki tego rodzaju gier na wszelkiej maści konsole oraz komputery. Prawdopodobnie każdy zna ZOOL, MARIO BROSS, SUPERFROG czy też OSKAR'a - lub chociaż słyszał coś o nich. Mimo, iż cel w każdej tego typu grze jest podobny (skakać, zbierać różnego rodzaju przedmioty, unikać pułapek oraz bliskich spotkań z wrogimi istotami), to każde nowe tego typu dzieło programistów cieszy się dużym wzięciem. Nie będę ukrywał, że sam z przyjemnością sięgam po tego rodzaju programy. Czas zatem na kilka słów o samym **MAGIC BOY'u**, któremu poświęcony jest niniejszy artykuł, a który polecam szczególnie młodym adeptom komputerowej rozrywki. Jako stawiający pierwsze kroki czarnoksiężnik otrzymujemy do wypełnienia misję: schwytać wszystkie stwory, które uciekły z pracowni po jednym z nieudanych magicznych eksperymentów. Wykorzystując zatem nasze skromne umiejętności prowadzimy krucjatę, od której powodzenia zależy nasza przyszła reputacja czarodzieja. By ułatwić wszystkim młodym entuzjastom magii zadanie, podam kilka informacji technicznych na temat gry. Po pierwszym uruchomieniu należy skonfigurować program odpowiednio do posiadanego sprzętu (wszystkie dane zapisywane są w pliku *magicboy.cfg*). Po zakończeniu tej operacji naciskamy ENTER i pojawia się plansza tytułowa. Naciskamy SPACE BAR i przechodzimy do krótkiego menu, w którym zobaczymy:

- **ONE PLAYER GAME** (możliwe jest włączenie gry dla dwóch osób),
- **MUSIC ON/OFF** (włączenie/wyłączenie muzyki),
- **SOUND EFFECTS ON/OFF** (włączenie/wyłączenie efektów specjalnych),
- **START GAME** (rozpoczęcie gry),
- **EXIT THIS SCREEN** (powrót do planszy początkowej).

Wszelkich zmian w tym menu dokonujemy przy pomocy kursorów i klawisza SPACE BAR. Jeżeli do zabawy wykorzystujemy klawiaturę, używamy kursorów do kierowania naszym bohaterem, natomiast klawisza SPACE BAR - do strzelania. A jest do czego strzelać! Strzelamy do niewielkich kwadratów z wykrzyknikiem, w których ukryte są różne niespodzianki (od premii punktowych po nowy rodzaj strzałów) oraz do stworów, które mamy wyłapać. Pamiętajmy jednak, że trafny strzał to tylko połowa sukcesu. Natychmiast musimy celnie trafioną ofiarę schwytać do worka (robimy to skacząc na miejsce, gdzie ów potwór leży) i, gdy już tego dokonamy, odesłać ją do klatki (przytrzymanie kursora ze strzałką w dół). Dany poziom gry zaliczymy, gdy wszystkie stwory zostaną umieszczone za kratkami.

Na zakończenie kilka uwag. Prezentowana państwu wersja **MAGIC BOY'a** nie jest klasycznym programem shareware, tzn. nie posiada możliwości rejestracji. Jest to wersja rozpowszechniana przez producenta jako tzw. „grające demo". Jeżeli program się podoba, należy szukać wersji komercyjnej w sklepach. Niestety, z tego co wiem, w Polsce nikt nie sprzedaje „Magicznego chłopca". A szkoda.

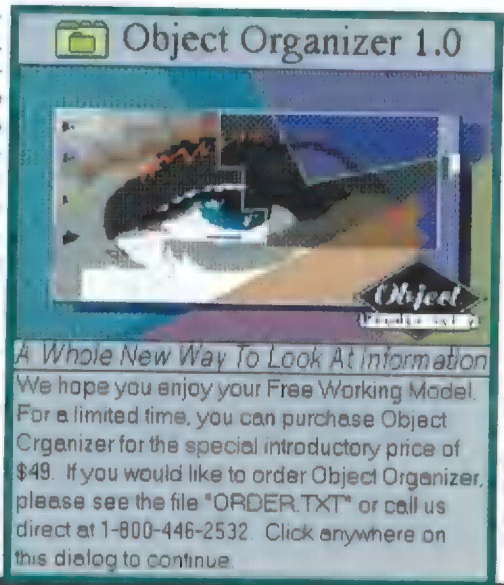
(jur)

Magic Boy

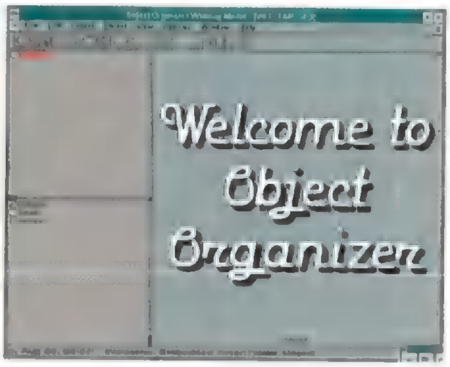
Środowisko: DOS
Autor: Blue Turtle & John Dale
Zalecenia konfiguracji: EGA,VGA
Opłata rejestracyjna: brak
Numer dysku: 5/12
Po spakowaniu: 188 kB (rar)

Myślenie Obiektowe

Ostatnio w świecie informatyk bardzo popularne stało się słowo obiekt. Mamy programowanie obiektowe, osadzanie obiektów, czy nawet myślenie obiektowe. Z pojęciem tym na pewno spotkały się osoby, które zajmują się programowaniem w takich językach jak C++ czy Pascal, nie mówiąc o w pełni obiektowym Small Talk. Bez dokładnego wnikania w problematykę obiektów można powiedzieć o nich, że są to takie sprytne dane (cokolwiek by ten termin oznaczał), które same wiedzą, co mają ze sobą zrobić. Inaczej mówiąc, jeśli mamy zapisane jakieś dowolne informacje, to nie musimy pamiętać, w jaki sposób należy je obsługiwać, jaki jest ich format zapisu itd. O tym, jak to zrobić, najlepiej wiedzą same dane. Wszystko, co jest ich cechą charakterystyczną, zostało im przypisane w trakcie tworzenia. Użytkownik daje im tylko sygnał, że chce, aby z obiektem coś się stało. Takie „dane" to dla programistów zmienne w ujęciu obiektowym, natomiast dla użytkowników środowiska Windows są to, ogólnie mówiąc, dokumenty.



Cechą charakterystyczną dla każdego dokumentu jest posiadanie swojego własnego twórcy, czyli aplikacji, która pozwala na jego odczytanie, oglądanie i edytowanie, oraz oczywiście tworzenie nowych o tych samych własnościach. Jeśli wskażemy systemowi jakiś dokument-obiekt z zamiarem edycji, to system sam będzie wiedział, co ma zrobić (np. otworzyć odpowiednią aplikację i wczytać dokument). My nie musimy pamiętać, z jaką aplikacją dokument ten jest skojarzony. Takie podejście do obróbki informacji jest bardzo naturalne. Każdy użytkownik komputera wykonuje opisane wyżej czynności na co dzień nie zdając sobie sprawy, że myśli w sposób obiektowy. Znajduje plik z zapisanymi danymi, na podstawie jego nazwy rozpoznaje typ danych i wie, jaki program należy uruchomić dla ich przywołania.



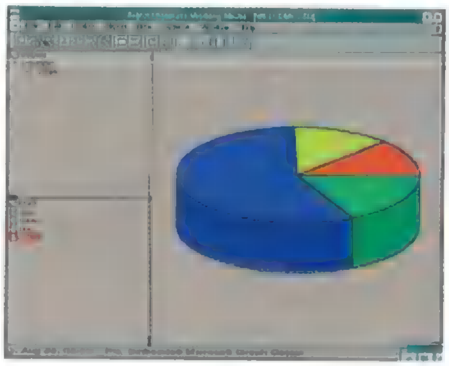
Proszę zwrócić również uwagę, że w tym samym momencie mamy do czynienia z dwoma, zupełnie różnymi w sensie logicznym, plikami. Jedne przechowują dane, drugie natomiast odpowiadają za ich obsługę. Co najgorsze, to my musimy wiedzieć, które są którymi. Posługując się obiektami możemy całkowicie zapomnieć o programach. Jedyne, co jest nam wtedy potrzebne, to zarządca, który pozwalałby na ich przeglądanie, kopiowanie, edytowanie i inne standardowe czynności. W środowisku Windows, pomimo że pojęcie obiektu zostało wprowadzone, nie ma takiego menedżera obiektów. Stworzono Menedżera Plików (z punktu widzenia obiektowego jest on archaizmem dla ludzi przyzwyczajonych do operowania plikami), Menedżera Programów (pewnego rodzaju przełom w podejściu do komputera), natomiast obiekty zostały wyraźnie zdyskryminowane. Tę lukę postanowiła zapełnić firma Object Productivity, Inc. swoim nowym programem **Object Organizer 1.0**.

Po uruchomieniu w środowisku Windows programu *objorg.exe*, zostaje otwarte nowe okno podzielone na trzy części. W pierwszej znajduje się drzewo katalogów – jest to coś podobnego do drzewa katalogów stosowanego standardowo do zapisu plików. Każdy poziom tego drzewa (w programie nazywany *folder*) może zawierać dalsze podpoziomy, ale oczywiście zamiast plików znajdują się w nich poszczególne obiekty.

Należy wspomnieć, że drzewo obiektów nie ma swojego odpowiednika w katalogach na dysku. Dlatego po zakończeniu pracy w **Object Organizerze** nie znajdziemy na dysku nic, co by przypominało wyżej wspomniane katalogi. Dostęp do nich jest możliwy tylko z poziomu tego programu. Oczywiście, w niczym nie ogranicza to jego zastosowania – gdy potrzebujemy zapisać dany obiekt w postaci pliku, to oczywiście możemy to zrobić wykonując odpowiedni eksport do pliku za pomocą schowka.

Nazwy własne obiektów wyświetlane są w drugiej części okna (analogicznie jak w Menedżerze Plików, czy Norton Commanderze – z tym, że zamiast pojęcia *plik* występuje *obiekt*). W trzeciej części jest wyświetlany zaznaczony obiekt, bądź wszystkie obiekty znajdujące się na danym poziomie drzewa, gdy poziom ten jest zaznaczony. Wielkości poszczególnych obszarów oraz ich położenie względem okna można dowolnie zmieniać za pomocą przesuwalnych belek. Belki te rozgraniczają poszczególne obszary okna.

Dla użytkowników poczty elektronicznej zostały wprowadzone polecenia



Object Organizer

wysyłania poczty z utworzonymi obiektami (Send Mail). W bardzo prosty sposób można przekazać komuś obrazek z dołączonym dźwiękiem, czy inne obiekty umieszczone w folderze. Oczywiście, gdy nie jest zainsta owane oprogramowanie obsługujące pocztę elektroniczną, to wymienione polecenia nie będą widoczne.

Przenoszenie i kopiowanie obiektów pomiędzy folderami jest bardzo proste dzięki mechanizmowi *Drag and Drop* (przeciąganie elementów za pomocą myszki). Jednak nie jest możliwe przeniesienie obiektu do otwartej aplikacji poza **Object Organizerem**. Takiego przeniesienia należy dokonywać tylko poprzez schowek (skopiować obiekt do schowka, następnie otworzyć aplikację, która obsługuje ten obiekt, wkleić go ze schowka i zapisać w postaci pliku za pomocą standardowego polecenia *Save*).

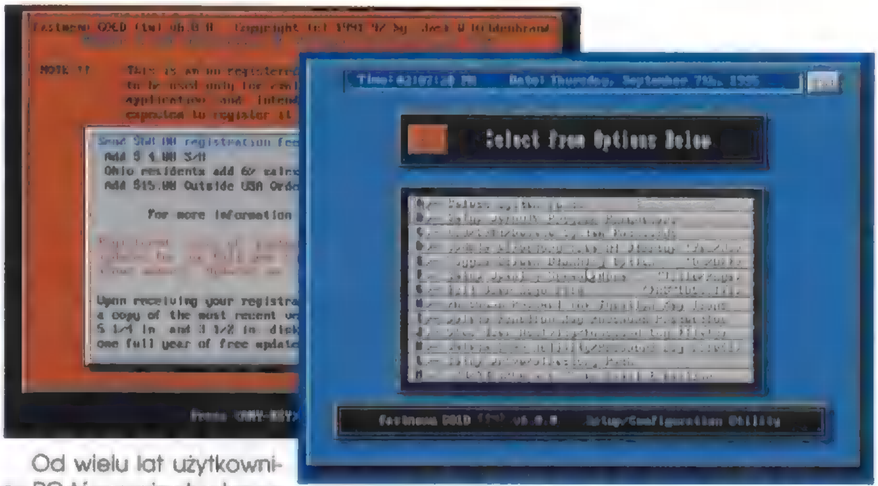
Myślę, że pełnię zalet **Object Organizera** można dostrzec dopiero przy pracy zespołowej. Kiedy kilka osób pracuje nad jakimś projektem, bardzo ważny jest odpowiedni podział zadań i dostęp do danych uaktualnianych na bieżąco. Dzięki możliwości wykonywania połączeń pomiędzy ob ektami, poszczególne osoby pracujące nad składowymi obiektami projektu mają dostęp do wyników pracy innych wykonawców, a osoba nadzor ująca projekt może cały czas kontrolować rozwój prac.

Obiektowe podejście może z pozoru wydawać się wielu użytkownikom tylko niepotrzebną komplikacją. Jednak systemy operacyjne przyszłych komputerów będą najprawdopodobniej oparte właśnie na rozumowaniu obiektowym. Niestety, przedstawiony program nie reprezentuje najlepiej tego podejścia, a jak na polskie warunki jego cena jest bardzo wysoka (49$).

Olo

Object Organizer

Środowisko: Windows
Autor: Object Productivity, Nlc
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: 49 $
Numer dysku: 5/13
Po spakowaniu: 264 kB (arj)



Od wielu lat użytkownicy PC-tów mają do dyspozycji twarde dyski o bardzo dużej pojemności. Komputer z HD poniżej 200 MB jest już rzadko spotykany. Co za tym idzie, ilość programów, z których korzystamy, rośnie bardzo szybko. W związku z tym pojawia się problem, w jaki sposób zapamiętać lokalizację programów i sposób ich uruchamiania. Problemy są szczególnie zauważalne, gdy z komputera korzysta więcej osób lub gdy zależy nam na szybkim uruchamianiu różnych programów, np. podczas pracy w biurze. Sposobem na rozwiązanie tych trudności jest skorzystanie z programu **Fastmenu Gold**. Jest to bardzo prosty w obsłudze zarządca aplikacji. Uruchomienie dowolnego programu zostało sprowadzone do wybrania jego nazwy z listy. Odbywa się to poprzez naciśniecie tylko dwóch klawiszy. Programy mogą być podzielone na 40 kategorii, zwanych folderami (np. programy narzędziowe, edytory, bazy danych itp.), po 20 programów w każdej. Na uruchomienie każdej aplikacji można założyć osobne hasło, chroniąc w ten sposób szczególne programy przed niepowołanymi osobami. Dodane zostały wszystkie najpopularniejsze podręczne narzędzia, takie jak jedenasto-pozycyjny kalkulator, podręczna książka telefoniczna z dialerem, edytor tekstowy, kalendarz wraz z notatnikiem. Możemy zadać wykonanie dowolnej aplikacji w określonym czasie dnia, tygodnia, miesiąca czy roku.

Program może działać na każdym komputerze klasy IBM PC/XT/AT z 640kB pamięci, dyskiem twardym i kartą graficzną VGA oraz DOS-em 2.2 lub wyższym. **Fastmenu Gold** działa w trybie graficznym. Ma bardzo estetyczny wygląd, a wszystkie przyciski dla myszy są duże i czytelne.

Zaletą systemu DOS jest prostota jego obsługi. Z drugiej strony system ten jest zupełnie nieodporny na włamanie osób niepożądanych. Z tego powodu nie jest możliwy do profesjonalnego zastosowania. W programie **Fastmenu Gold** zbudowano namiastkę ochrony danych. Ochrona nie jest zbyt skuteczna, ponieważ bez ingerencji w sam system DOS trudno ją zapewnić, jednak pozwala odstraszyć np. sprzątaczkę zaglądającą do naszego komputera podczas zamiatania biura.

Każdy użytkownik może być zarejestrowany wraz ze swoim hasłem – wtedy zawsze po uruchomieniu programu oraz wyłączaniu wygaszacza ekranu zostaniemy zapytani o hasło. Wszystkie nasze poczynania mogą być rejestrowane w odpowiednim pliku tekstowym, co umożliwia administratorowi komputera sprawdzenie kto, kiedy i co nabroił. Osobne hasło nałożone jest na wejście do setup'u (gdzie rejestrowani są użytkownicy, ustawiane wszystkie hasła i inne ustawienia systemu) oraz na wyjście z programu. Jest to bardzo ważne, ponieważ, jeśli można by wyjść z **Fastmenu Gold** lub wejść do setup'u, to cała zabawa w ochronę danych nie miała by sensu.

Po uruchomieniu programu na ekranie pokażą się dwa okienka. Na lewym wioczne są przyciski odpowiadające funkcjom przypisanym do klawiszy funkcyjnych F1 do F9, przycisk ustawień SETUP oraz wyjścia z programu EXIT. W prawym górnym rogu znajduje się przycisk TAE odpowiadający za szybkie włączenie wygaszacza ekranu. Powrót do stanu pierwotnego odbywa się przez naciśniecie dowolnego klawisza i podanie hasła użytkownika (gdy takowe jest założone). Klawiszom funkcyjnym przypisane są następujące polecenia:

F2 – CALENDAR/NOTEPAD,
F3 – PHONEBOOK/DIALER,
F4 – SYSTEM UTILITIES,
F5 – DOS/DISK UTILITIES,
F6 – DIGIT CALCULATOR,
F7 – FAX/TEXT FILE EDITOR,
F8 – EXIT (wywołanie DOS-a bez za-

Złoto dla każdego

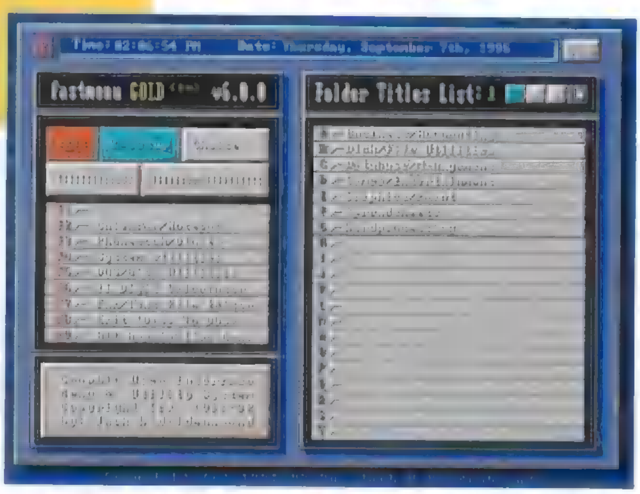
kończenia pracy programu).

Po prawej stronie ekranu widoczna jest lista kategorii. Standardowo znajduje się tam kilka tytułów. Możemy zmienić ich nazwy przez otworzenie – naciśnięcie klawisza wyświetlanego po lewej stronie jego nazwy – odpowiedniego folderu, a następnie wybranie przycisku EDIT FOLDER w lewym oknie (klawisz Z) i wybranie polecenia **CHANGE/EDIT THE TITLE TO THIS FOLDER** (klawisz D). Gdy chcemy stworzyć nowy folder, wystarczy nacisnąć klawisz przy pustym tytule.

Dodawanie aplikacji do zrobionego folderu przebiega w sposób analogiczny. Na początku wszystkie pozycje są puste. Wybranie jednej z nich spowoduje wyświetlenie okna dialogowego do podania wszystkich informacji o zapisywanym programie. Musimy podać jego tytuł (ten, który będzie wyświetlany w liście aplikacji), dysk i katalog, w którym jest umieszczony, nazwę programu uruchomieniowego oraz odpowiedzieć na pytania, czy ma być założone hasło na uruchomienie aplikacji, czy ma być ona uruchomiona w trybie *fast load* oraz czy będą przekazywane jakieś parametry do programu uruchomieniowego. Dalej możemy określić, czy chcemy, by przed i po uruchomieniu programu były wykonywane automatycznie jakieś inne programy. Należy wtedy podać ich nazwy wraz ze ścieżką dostępu.

Gdy chcemy ponownie obejrzeć listę kategorii, należy nacisnąć przycisk TITLES w lewym oknie.

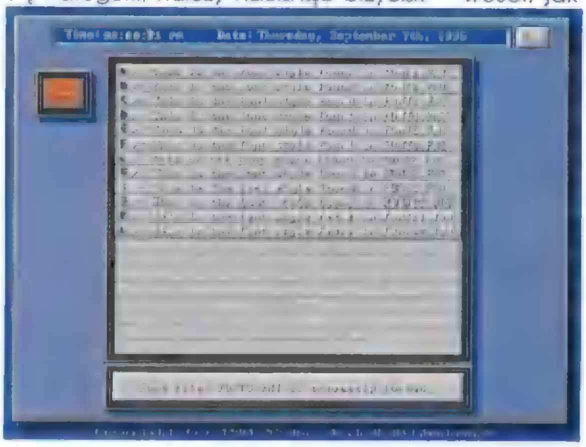
Pod przyciskiem SETUP kryją się wszystkie ustawienia tego programu. Tutaj nadaje się hasła, rejestruje użytkowników, podaje parametry programu, ogląda pliki z informacjami o poczynaniach wszystkich użytkowników oraz ustawia wykonywanie programów w określonym czasie. Bardzo ważne jest, by nie zapomnieć ustawić hasło na wejście do setup'u, ponieważ każda inna osoba mogła by ingerować w pracę komputera.



Kalendarz jest zbliżony wyglądem do standardowego kalendarza ściennego. Wyświetlone są przyciski symbolizujące wszystkie dni w miesiącu z zaznaczeniem obecnego na czerwony kolor. Dodano przyciski do szybkiego przeglądania innych miesięcy czy lat.

Książka telefoniczna wraz z dialerem jest bardzo rozbudowana. W swojej kartotece możemy zapisać standardowe dane personalne, takie jak imię, nazwisko, adres, numer telefonu. Możemy wyszukiwać zapisane osoby przez podanie odpowiedniego klucza.

SYSTEM UTILITIES oferują takie możliwości, jak ustawienie systemowego czasu i daty, czułości myszy i klawiatury, plików *autoexec.bat* i *config.sys* przez wybranie ze zbioru plików (lub napisanie nowego zbioru) oraz udostępnia informacje o systemie.



DOS/DISK UTILITIES zawiera wszystkie podstawowe narzędzia do obsługi dysku: formatowanie i kopiowanie dyskietek, tworzenie dyskietek systemowych, operacje na zbiorach (kopiowanie, kasowanie, uruchamianie, zmianę nazwy i inne), wyszukiwanie tekstu w plikach. Niestety, formatowanie dyskietek odbywa się przez wywołanie polecenia *format* z systemu DOS, natomiast kopiowanie dyskietek jest bardzo wolne, ponieważ odbywa się przez przenoszenie zbiorów na dysk twardy, a następnie na dyskietkę docelową.

Edytor tekstowy nie posiada wielu możliwości, jednak jest bardzo prosty w obsłudze. Po naciśnięciu klawisza F1 pojawia się krótkie menu z wyszczególnionymi poleceniami.

Niewątpliwie **Fastmenu Gold** nie jest w pełni dopracowane. Wiele narzędzi wymaga poprawy efektywności działania. Jednak dla wielu osób może się okazać bardzo pożyteczne ze względu na prostotę obsługi oraz system ochrony danych.

Mescalito

Fastmenu Gold 6.0.0

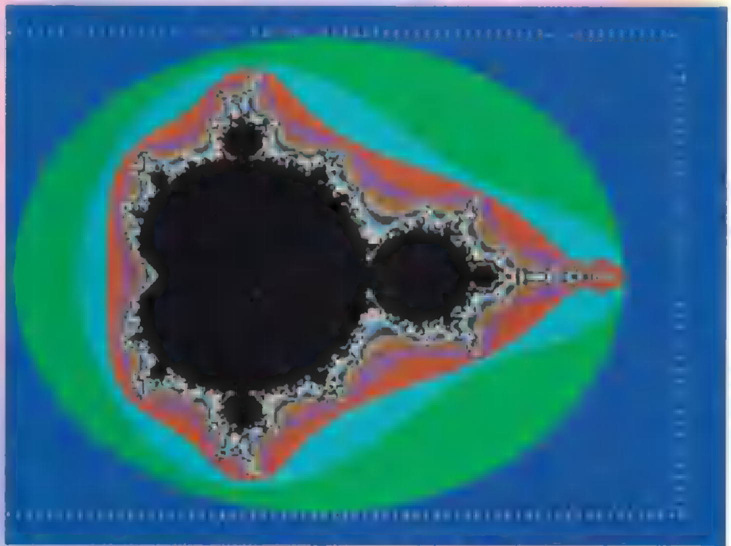
Środowisko: DOS
Autor: Jack W Hildenbrand
Zalecenia konfiguracji: HDD, VGA
Opłata rejestracyjna: 60$ +15$ (opłata pocztowa)
Numer dysku: 5/14
Po spakowaniu: 370 kB (zip)

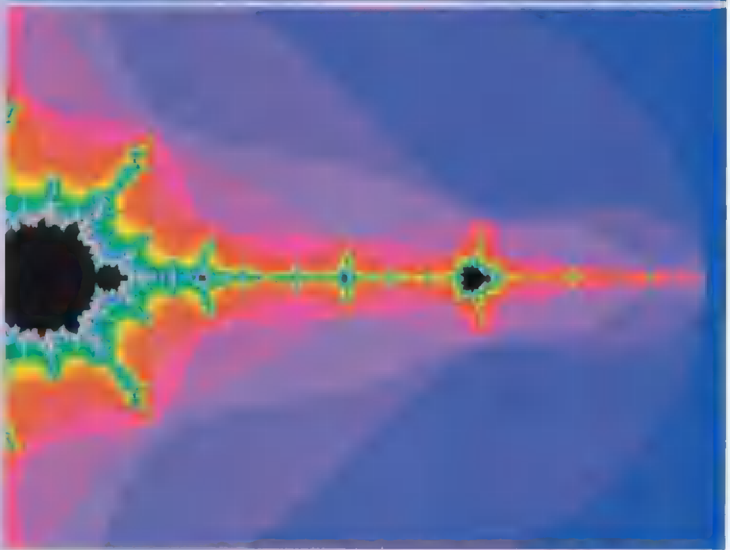
FRACTINT

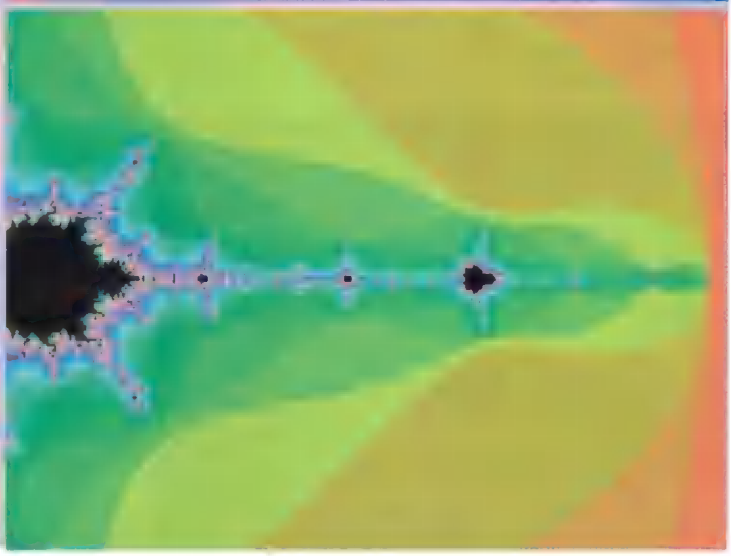
Program **Fractint 19.2** oferuje użytkownikowi komputera dotychczas niedostępny dla niego posmak świata wyższych abstrakcji. Konkretnie zaś chodzi o fraktale – twory geometryczne, które, mimo że są opisane prostymi wzorami rekurencyjnymi, dają niesamowite, oszałamiające efekty wizualne. Jak pomocne są owe fraktale w tworzeniu grafiki komputerowej niech świadczy fakt, że dzisiaj prawie każdy symulator lotu posiada w swoim rdzeniu algorytmy na nich właśnie oparte (np. Maximum Overkill). Ostatnio fraktale przenikają się również do profesjonalnych programów graficznych, gdzie za ich pomocą można osiągnąć wiele nietuzinkowych efektów specjalnych (retusze zdjęć, filtry graficzne itp.).

Fractint daje nam możliwość odkrywania świata fraktali w sposób całkowicie dowolny, zależny od naszej kreatywności, gustu czy ogólnego zorientowania artystycznego. Jako program jest niedościgniony majstersztykiem. Pracowało nad nim wielu uzdolnionych programistów, zazwyczaj w imię przyszłej sławy, jest on więc rozprowadzany na zasadach freeware. Znaczy to mniej więcej tyle, że jest całkowicie wolny od wszelkich opłat rejestracyjnych. Do dość obszernego pakietu producenci z grupy Stone Soup dołączają wyczerpującą instrukcję obsługi oraz wprowadzenie w matematykę fraktalną (dodam, że o wiele ciekawszą od tej, którą karmią w szkole). Na poziomie podstawowym znajomość jej nie jest niezbędna, choć polecana. Zainteresowanych na poważnie tą tematyką k eruję do przystępnie napisanej książki pt. „Czy bóg gra w kości?".

Po uruchomieniu programu ukaże się ekran z podziękowaniami dla współtwórców programu. Stąd możemy uruchomić hyper-tekstowy *Help* (+ instrukcję obsługi, o której wspomniałem wcześniej). Naciśnij *Enter*, aby dostać się na ekran główny programu. Zobaczysz dużo niewiele mówiących opcji. Kurs podstawowy zaczniemy od wygenerowania najprostszego fraktala: zbioru Mandelbrota. W *New Image* wybierz *Select Video Mode*. Z listy kart i trybów graficznych dokonaj wyboru, Twoim zdaniem, najwłaściwszej, pamiętając równocześnie o ograniczeniach swojego komputera. Na ekranie zobaczysz powoli rysujący się kształt fraktala. Tak właśnie wygląda Mandelbrot. Jest to tylko jeden z fraktali (ustawiony jako domyślny przy starcie). Powiesz – nic wielkiego, też mi powód do zachwytu. Nic bardziej mylnego. Po pierwsze, jeśli chodzi o wielkość – fraktale są nieskończenie duże. To znaczy, że gdybyś przyłożył dostatecznie silną lupę do monitora, zobaczyłbyś wewnątrz zupełnie inny świat, wygenerowany oczywiście na bazie fraktala Mandelbrota. Wstrzymaj się, jeśli wyrywasz już do sklepu optycznego – programiści pomyśleli o wyposażeniu **Fractinta** w komputerową lupę. Tu zaczyna się najlepsza, moim zdaniem, część zabawy z fraktalami. Do tego będzie ci jednak potrzebna mysz (mo-







żesz także posłużyć się skomplikowaną klawiszologią opisaną w *Helpie*). Po narysowaniu się fraktala, co zostanie oznajmione użytkownikowi przez PC Speakera, naciśnij lewy klawisz myszki. Pojawi się obwiedzione przerywaną linią okno. Możesz za jego pomocą wybrać dowolny fragment ekranu, a następnie go powiększyć. Trzymając lewy klawisz naciśnięty, przesuwaj myszką w górę lub na dół w celu zmiany rozmiarów okna. Prawy klawisz i ruch w poziomie spowodują obrót okna o pewien kąt w lewo lub w prawo. Gdy już wybierzesz okno, naciśnij dwukrotnie lewy klawisz myszy. Ekran zapełni się powiększonym fragmentem. Fraktal ten będzie generowany ponownie, przez co rysunek nie straci nic ze swojej rozdzielczości. Spodziewam się, że na twojej twarzy odmaluje się wyraz głębokiego zdziwienia – to, co kryje się wewnątrz fraktala może bowiem okazać się tylko nieznacznie podobne do oryginału. Z czasem, gdy będziemy jeszcze głębiej, nasz fraktal przyjmie zupełnie nieoczekiwane formy i kształty. Po skończonej zabawie wyjdź z ekranu graficznego do głównych opcji klawiszem *Escape*.

Pierwszą opcją z menu jest **CURRENT IMAGE**. Znajdziemy tutaj wszelkie informacje na temat obecnie obrabianego fraktala. Jeśli klawiszem *Escape* przerwaliśmy rysowanie, kontynuujemy je za pomocą **CONTINUE CALCULATIONS**. W przypadku, gdy fraktal został narysowany do końca, w miejscu **CONTINUE CALCUTATIONS** będzie **RETURN TO IMAGE**, czyli po prostu powrót na ekran z fraktalem. Przy okazji – zabawę z powiększaniem możemy rozpocząć już w momencie, gdy komputer narysuje interesujący nas fragment figury, nie musimy koniecznie czekać do końca rysowania. **INFO ABOUT IMAGE** to, jak wskazuje nazwa, zbiór parametrów opisujących bieżący obrazek, natomiast **ZOOM BOX FUNCTIONS** – opis klawiszy oraz dodatkowych funkcji powiększania fraktala.

W kolumnie obok znajdziemy opcje dotyczące operacji plikowych (*File*). **RUN SAVED COMMAND SET** jest listą, zdefiniowanych w oparciu o wewnętrzny język **Fractinta**, fraktali. Możemy oczywiście pobawić się w generowanie własnych dzieł – jeżeli przegryziemy się przez angielskojęzyczną instrukcję. **SAVE IMAGE TO FILE**, **LOAD IMAGE FROM FILE** – te opcje nie pozostawiają chyba cienia wątpliwości, co do zastosowania. Aby nagrać wygenerowanego fraktala należy uruchomić *Save...*. Tak zachowany fraktal możemy w każdej chwili ponownie załadować z pliku graficznego, a **Fractint** będzie wiedział, jak przetłumaczyć go na język matematyczny. Jest to szczególnie pomocne, gdy udało nam się na przykład dotrzeć do ciekawych pejzaży i chcielibyśmy móc do nich jeszcze kiedyś wrócić (lub zrobić sobie z nich tapetę pod Windows). **3D TRANSFORM FROM FILE**, **3D OVERLAY FROM FILE** to funkcje generowania dodatkowego trzeciego wymiaru naszego fraktala na płaszczyźnie. Wybieramy plik, w którym został zachowany interesujący nas fraktal, a następnie przedzieramy się przez gąszcz specjalistycznych opcji. Nie będę ich opisywał (po części z powodu braku miejsca, a po części dlatego, że sam się w tym nie orientuję). Całe szczęście, że wystarczy tylko parę razy uderzyć w *Enter* – parametry są ustawione domyślnie w sposób najbardziej komercyjny z możliwych. Naprawdę warto je nawet przypadkowo pozmieniać, aby poobserwować częstokroć zadziwiające efekty wizualne.

Ostatnią w tej kolumnie jest opcja **COLORS**. Moim zdaniem daje ona przeciętnemu zjadaczowi chleba największej satysfakcji. **COLOR CYCLING MODE** (zmiana palety barw) sprawi, że nasz fraktal dosłownie ożyje na ekranie, co spowodują szybkie zmiany kolorowych elementów fraktala. W zależności od upodobań możemy kontrolować kierunek zmiany kolorów klawiszami + i -.

Gorąco namawiam do następującej operacji: wybierz Mandelbrota, a następnie powiększ dowolny fragment zawierający jego wewnętrzny brzeg – najlepiej, jeśli znajdą się tam również motywy podobne do kolumn (trzeba to sobie wyobrazić przestrzenniel). Już samo uświadomienie sobie przestrzenności takiego fraktala powinno być szokiem. Jeśli obrazek na ekranie Ci się nie podoba, włącz zmianę palety klawiszem +. To naprawdę potrafi wciągnąć! **MAKE STARFIELD** to kolejny ciekawy algorytm graficzny. Fraktal, po potraktowaniu nim, zamienia się w coś, co można przyrównać do rozgwieżdżonego nieba. Na siłę można i tutaj zobaczyć 3D. **ANT AUTOMATION** to dziwna metamorfoza fraktala, bo funkcja ta jest sama w sobie fraktalem. Nie powiem wam, co technicznie powoduje, bo sam nie wiem. Generalnie polega to na tym, że fraktal zostaje poddany dość brutalnej obróbce przez małą – wielkości piksela – mrówkę (można to zobaczyć, jeśli zmniejszymy tempo rysowania). Stereogram – skąd my to znamy? Chyba każdy miał do czynienia z obrazkami, które na pierwszy rzut oka są bezsensowną plątaniną kropek. Po chwili wpatrywania się w nie okazuje się, że coś tam jednak jest – trzeci wymiar: bryły i figury przestrzenne itp. Ustawić możemy tutaj wszystkie parametry, takie jak głębia obrazu, ilość kropek itp. Dodam, że cały algorytm opiera się na tłumaczeniu koloru na głębokość obrazu.

W **NEW IMAGE** znajdują się chyba najważniejsze opcje programu. O wyborze karty już mówiłem. Poniżej, w **SELECT FRACTAL TYPE**, odnajdziemy całe dziedzictwo fraktalnych matematyków. Bez przesady, jest tu naprawdę taka mnogość tego, że życia może nie starczyć człowiekowi na to, żeby zobaczyć wszystko. Fraktal Mandelbrota jest tylko przykładem jednego typu z szerokiej rodziny tych figur (?). Reszta jest zupełnie inaczej generowana i daje również inne efekty. Każdy fraktal można poddać indywidualnej obróbce za pomocą dostępnych parametrów przy wyborze, jak również w menu *Options* (uwzględnione tam wszelkie zboczenia i dewiacje matematyczne). Ingerujcie w to do woli, a otrzymacie naprawdę niesłychane efekty. Przekonacie się, jak zmienny potrafi być fraktal.

Piotr Lasoń

Fractint 19.2

Środowisko: DOS
Autor: Stone Soup Group
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: freeware
Numer dysku: 5/16
Po spakowawniu: 571 kB (zip)

FRACTINT

PROGRAM Z OKŁADKI

Proste jak laser





Są gry, które mają fantastyczną grafikę, wymagają procesora Pentium i 16MB RAM. Są również gry, które posiadają równie dobrą oprawę graficzną i działają nawet na staruszkach AT. Zazwyczaj są to programy zmuszające do myślenia. Koniec bezmyślnego naciskania spustu i wysyłania w niebyt kolejnej hordy obcych – pora zmierzyć się z prawami fizyki. W tym wypadku sprawa jest tak prosta, jak promień lasera – tak pokierować skondensowaną wiązką promieni, by trafić w cel. Prosta idea i doskonała realizacja – tak można scharakteryzować nowy produkt programistów z Pixel Painter's, noszący tytuł **Laser Light**. Jak wspomniałem wyżej, Twoim zadaniem jest tak skierować wiązkę lasera, by trafić w cel przechodząc, w miarę możliwości, przez przedmioty – premie punktowe. Aby sprawa nie była banalnie prosta, autorzy postarali się o różnego rodzaju urozmaicenia: ściany, pochłaniacze promieni, bomby (zmiatają wszystko z ekranu), dyfuzory energii, bramy i ośrodki o innym współczynniku grawitacji. To oczywiście nie wszystkie niespodzianki (resztę zapewne poznasz sam), które będą Ci utrudniać życie. By pognębić graczy, do ich dyspozycji oddano tylko niewielką liczbę narzędzi – zwierciadeł. Jak pamiętamy z lekcji fizyki, promień lasera rozchodzi się prostoliniowo, a jego kąt padania jest równy kątowi odbicia. Jeżeli ową cenną informację połączysz z tym, iż zwierciadła odbijają promienie lasera – otrzymujesz gotową receptę na ukończenie gry (pytanie tylko, za ile tygodni ...). Zgodnie z zasadą gier logicznych – im dalej tym trudniej – przed Tobą pojawiać się będą coraz to nowe problemy (oraz narzędzia do ich rozwiązywania). Gra została wyposażona w możliwość zapisu aktualnego stanu gry na dysk i ponownego jej odtworzenia, dzięki temu możemy przemyśleć sobie trudniejsze zadania w ciągu bezsennych nocy. By delektować się **Laser Light'em** musimy posiadać: mysz kompatybilną ze standardem Microsoft, klawiaturę, trochę prądu, dużo wyrozumiałości i cierpliwości oraz trzy kawałki mięsa na dzień w celu wzmocnienia kondycji umysłu (takie wymagania sugerują autorzy gry – kto nie wierzy, niech poczyta sobie plik *require.doc*, dołączony do gry). Obsługa programu jest bardzo prosta: po uruchomieniu zostaje wyświetlone **MENU GŁÓWNE (MAIN MENU)** z czytelnymi ikonami symbolizującymi daną opcję. Mamy możliwość wyboru poziomu trudności (**LEVEL**), poczytania sobie tablicy najlepszych wyników (**HIGH SCORE**), zapisu stanu gry na dysk oraz jego późniejszego wczytania, możliwość skonfigurowania gry (**SETUP**) oraz rozpoczęcia nowej (**NEW**). Pod ikoną opis (**INSTRUCTIONS**) znajdziesz kompleksową informację o zasadach gry oraz obiektach w niej występujących. To wszystko, co powinieneś wiedzieć na początek, reszta przyjdzie sama!

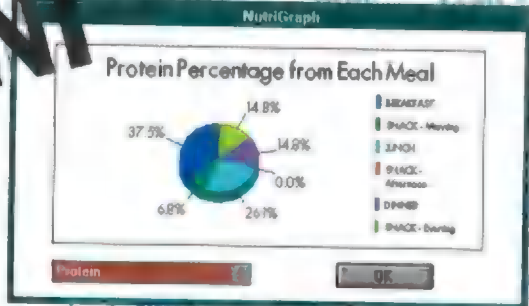
Na koniec mała uwaga: nie zaczynaj rozgrywki w godzinach pracy – braknie na nią czasu.

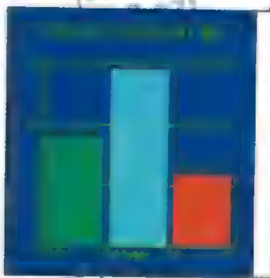
Pep

P.S. Ostatnia informacja (tylko dla nałogowców) – pełna wersja zawiera ponad 80 nowych poziomów, nowe podkłady oraz efekty muzyczne.

Laser Light
Środowisko: DOS
Autor: Pixel Painters Corporation
Zalecenia konfiguracji: IBM AT, VGA, mysz, klawiatura
Opłata rejestracyjna: 12$ + 3$ (orto)
Numer dysku: 5/18
Po spakowaniu: 334 kB (rar)

KOMPUTEROWY ZARZĄDCA Twojej KUCHNI







Oczywiście, prawie każdy zdaje sobie doskonale sprawę z tego, jak ważne jest prawidłowe odżywianie się. Mało kto jednak w praktyce przywiązuje do tego większą wagę. Wyrastające jak grzyby po deszczu lokalne oddziały McDonalda i Pana Snacka świadczą o tym dosyć dobitnie. Wolimy jeść dużo, w pośpiechu – częściej ociekające tłuszczem porcje mięsa, zapiekanki i inne wytwory kulinarne kultury nowożytnej, niż posiłki mniej atrakcyjne dla podniebienia, ale za to dużo zdrowsze i korzystniejsze dla naszego żołądka.

Producenci programu **Nutrisoft Weight Perfect** uważają, że najlepszy wskaźnik tego, czy nasza dieta jest w miarę poprawna stanowi waga ciała. Każde odchylenie od idealnej wagi - nadwaga, bądź też niedowaga - oznacza, że coś jest nie tak z metabolizmem. Rezultaty celebrowania obfitych i ciężko strawnych posiłków bardzo obrazowo ujęli autorzy w dołączonym do programu helpie. Nie będę przytaczał wymienionych tam skutków ubocznych nadużywania jedzenia, bo nie chciałbym wzbudzać przedwczesnej paniki. Spokojnie – może jeszcze nie jest za późno. Szczególnie zainteresowanych tematyką kieruję do małej encyklopedii medycyny. Otwórzcie na dowolnej stronie. Pierwsza łacińska nazwa, jaką znajdziecie, zapewne będzie pasować. Okazuje się, że o ile bez treściwego jedzenia długo byśmy nie pociągnęli, o tyle może stać się ono przysłowiowym gwoździem do trumny, jeśli jest spożywane w nierozsądnych ilościach.

Nutrisoft to komputerowy zarządca twojej kuchni. Z jego pomocą bez problemu obliczysz wartość kaloryczną posiłku i zawarte w nim składniki odżywcze. Jeśli czegoś będzie za dużo w Twoim jedzeniu, program cię o tym bezzwłocznie poinformuje. Oprócz typowych opcji analizy posiłków, **Nutrisoft** oferuje zaawansowane narzędzia walki z nadwagą. Nie jest to gazetowa dieta-cud („20kg w dwa dni!"), lecz rzetelne monitorowanie postępów odchudzania w oparciu o kalkulacje kaloryczne. Mamy więc gwarancję, że po takiej diecie nie wypadną nam wszystkie włosy z głowy. To, jak skuteczna będzie owa dieta, zależy w głównej mierze od nas i naszego zaangażowania. Program kieruje się informacjami dotyczącymi podstawowych posiłków, powinniśmy więc na bieżąco wpisywać co i ile zjedliśmy każdego dnia. Procedura polega na wyborze składników jedzenia z obszernej listy półproduktów. Żmudne i uciążliwe obliczenia wykonywane są błyskawicznie. Dodatkowo otrzymujemy opcję definiowania dań. Jest to o tyle korzystne, że nie musimy wpisywać po kolei, z czego się składa każdy posiłek – wystarczy, że wybierzemy z menu standardowe dania. **Nutrisoft** zapewnia naprawdę fachowe doradztwo w sprawach planowania diety zbliżającej nas do odpowiedniej wagi ciała. Wystarczy poświęcić mu chwilę każdego dnia, aby po jakimś czasie odnotować poprawę samopoczucia i utratę zbędnych kilogramów.

Tuż po wgraniu **Nutrisofta** spotkamy się z jego głównym ekranem, na którym będziemy wykonywać większość operacji. Ekran obrazuje skład spożywanego przez nas posiłku. U góry, po lewej stronie, znajdziemy rozwijaną listę codziennych posiłków: śniadanie, kolacja, obiad oraz przekąski pomiędzy podstawowymi posiłkami. W zależności od wyboru posiłku różne będą również dopuszczalne progi tłuszczów, białek i innych składowych jedzenia. Obok posiłków, po lewej stronie, wybieramy produkty składające się na nasze dania. Mamy możliwość wyboru spośród trzydziestu grup. W każdej z tych grup znajdujemy kilka, bądź czasem nawet kilkanaście, konkretnych produktów (w wersji zarejestrowanej jest ich o wiele więcej). Każdy produkt jest odpowiednio opisany w programie zawartością wspomnianych składników. Możemy więc dowolnie, w zależności od gustu, kompletować pożądane dania. Opcjami EAT i DELETE wybieramy bądź kasujemy produkty. Wybrane przez nas pojawią się w oknie, w lewej kolumnie. Jeśli program uzna, że przekroczyliśmy dopuszczalny poziom tłuszczu, pomiędzy kolumnami zapali się znak zakazu, który ma wygląd przekreślonego kółka. Oczywiście, jeśli korzystamy z większych ilości podstawowych produktów, zużytą wielokrotność danej jednostki wpisujemy w oknie AMT. OK (amount – ilość). Na dole ekranu znajdziemy statystyki dotyczące skonfigurowanych posiłków. Są to kolejno od góry: WEIGHT – waga, CALORIES – kalorie, PROTEIN – białka, CARBOHYDRATE – węglowodany, FAT – tłuszcze. FOOD ITEM oznacza wartość danego produktu. MEAL TOTAL jest to całość posiłku składającego się z kilku półproduktów, DAY TOTAL – suma wszystkich posiłków w ciągu całego dnia. Korzystając z tych informacji można się bardzo szybko zorientować (nie biorąc nawet pod uwagę sugestii komputera), czego jest w pożywieniu za mało, a czego aż nadto.

Jak wspominałem wcześniej, program zaopatrzony jest w opcje dodatkowe (doradcze), oraz pewne elementy analizy pożywienia. W opcji VIEW znajdziemy kilka pomocnych narzędzi przedstawiających graficznie podstawowe aspekty stosowanej przez nas diety. CA-

Nutrisoft Weight Perfect 2.0

LORIES ANALYZIS to wykresy zawartości kalorii pochodzących z białek, węglowodanów i tłuszczy. Wiadomo – kalorie wywodzące się z tłuszczy są, na dłuższą metę, mniej opłacalne dla zdrowia. Wykres kołowy jasno zobrazuje, jakie są proporcje tych podstawowych cegiełek. NUTRIENT ANALYZIS stanowi zestawienie kolejnych posiłków. Jasno widzimy na załączonych przez program wykresach, jak przedstawiają się zależności pomiędzy śniadaniem, obiadem i kolacją. Ważne jest równomierne rozmieszczenie tłuszczy i białek odpowiednio do pory dnia i charakteru posiłku.

W opcji TOOLS umieszczono WEIGHT CONTROL PLAN. Mamy tutaj do czynienia z długofalowym planowaniem wagi. Musimy na początku podać ciężar ciała (jednostką jest funt – LB, czyli niestety musimy przeliczać; pamiętajmy, że funt to 0.45 kg) oraz tryb życia (w skali od 1 do 10). Plan składamy z zapisanych na dysku za pomocą opcji FILE, plików zawierających kompletne całodzienne posiłki. Oczywiście, mamy zupełną dowolność w tym, jak przeprowadzimy dietę (powinniśmy mieć na uwadze analizę zawartości). BODY MASS INDEX oblicza wskaźnik wagi ciała informujący o tym, czy mamy prawidłową wagę (tutaj małe utrudnienie – musimy podać wzrost mierzony w stopach (foot – F); 1 F = 12 inches = 0.3 m). Dla mężczyzn nadwaga zaczyna się od wskaźnika 27.2, zaś dla kobiet wskaźnik ten nie może przekroczyć 26.9... DESIRABLE WEIGHT to idealna waga w oparciu o wzrost, płeć, wagę oraz budowę ciała. Do CALORIC NEED jako dane początkowe wpisujemy wzrost, wagę oraz tryb życia (chodzi tu o aktywność). Program sugeruje, ile powinniśmy przyjmować kalorii każdego dnia, aby osiągnąć optymalną wagę.

Kolejne menu to OPTIONS z SET FAT WARNING LEVEL – funkcją ostrzegawczą programu (zostaniemy poinformowani przez **Nutrisofta**, jeśli poziom tłuszczu w pożywieniu przekroczy pewien ustalony przez nas poziom). Kolejne opcje odnoszą się głównie do ułatwień w konfigurowaniu posiłków. SEARCH MODE pozwala, na przykład, na wyszukanie zadanego produktu w bazie **Nutrisofta**. FOOD GROUPS MODE to drugi tryb wybierania produktów. Tym razem posługujemy się pełną listą grup produktów. PERSONAL FOOD DATABASE jest bazą danych różnych gotowych dań (wśród nich można odszukać Big Maca, a nawet frytki McDonalda). Przydatność tej opcji jest oczywista – nie musimy marnować czasu na wybieranie składników posiłków. Aby jednak opisać własne pomysły, musimy podjąć się edycji pliku zawierającego definicje wszystkich wyświetlonych tutaj dań. Plik ten nosi nazwę *userfood.txt*. Można go edytować za pomocą baz danych takich jak Lotus czy Excel, ale wystarczy nortonowski edytor tekstowy. Każda linijka tego pliku obrazuje jeden rekord zawierający kompletny opis posiłku. W pierwszej kolejności umieszczona jest nazwa, później waga (w gramach), kalorie (w Kcal), białka (w gramach), węglowodany i tłuszcze. Przykładowy wpis w tej bazie może mieć więc postać "Jajecznica z ketchupem", 200, 50, 150, 200, 50 (proponuję spróbować, całkiem dobra).

Warto zachować na dysku każdy opisany kulinarnie dzień – kto wie, czy nie przyda się to później do ustalania planu odchudzania. W menu Windows możemy podglądać kilka zapisanych w ten sposób formularzy. Organizacja okien jest identyczna jak w menedżerze programów w Windows.

Nutrisoft Weight Perfect nie jest jedynym produktem grupy Nutrisoft o tej tematyce. Fat and Cholesterol for Windows pozwala dodatkowo obliczać zawartość cholesterolu w pożywieniu oraz tłuszczów, ze szczególnym uwzględnieniem ich wpływu na choroby serca. Control Diabetes for Windows to program dla diabetyków – w sposób bardzo przystępny kontroluje poziom cukru. W przypadku zainteresowania ze strony czytelników, obiecujemy opisać również i te programy w przyszłych numerach PC Shareware.

DeSteel

Nutrisoft Weight Perfect 2.0

Środowisko: Windows
Autor: Nutrisoft
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: 35$ + 1$
Numer dysku: 5/19
Po spakowaniu: 576 kB (zip)

Najczęstszą reakcją na osobnika uprawiającego jogging w mieście są zdziwione miny przechodniów i - niekiedy - niedwuznaczne gesty dłonią. Niektórzy nie przywykli, niestety, do zdrowego, ekologicznego trybu życia – zgodnie z zegarem matki natury i wewnętrznym instynktem. Mam nadzieję, że jest wśród Was przynajmniej kilku, którym zdarza się od czasu do czasu biegać dla zdrowia. Jeśli nie, to znaczy, że cała moja praca poszła na marne. Chociaż właściwe **RunStat** powinien was również zachęcić do biegania. Przemawia bowiem do użytkowników językiem niezwykle zrozumiałym w ich kręgach – to znaczy językiem liczb, rekordów, granic ludzkich możliwości itp. Przyznaję, trochę przesadziłem, ale jest w tym wiele prawdy. Pracując z **RunStatem** możemy określić wiele parametrów związanych z bieganiem, które normalnie wywołują wzrost stężenia adrenaliny w krwi. Może się na przykład okazać, że oto wewnętrzny trener programu stwierdził, iż pobiliśmy właśnie rekord świata w maratonie. Niestety, nie są to informacje autoryzowane – nie odciśniemy w ten sposób swojego piętna na historii polskiej lekkoatletyki. Zawsze to jednak coś. Wystarczy podać kilka parametrów, a program usłużnie skalkuluje dystanse, czasy i inne pokrewne informacje. Poza tymi szczegółowymi danymi dostajemy funkcje statystyczne, zapisywania informacji na temat codziennych ćwiczeń oraz wiele innym udogodnień. Do dzieła...

Zajmijmy się na początek ekranem głównym programu **RunStat**. Tutaj wpisujemy dystans i czas biegu. Parametry te możemy podawać zarówno w kilometrach, jak i w milach (polski użytkownik zapewne wybierze tę pierwszą możliwość). Dla ułatwienia odległość może być wybrana z menu po naciśnięciu strzałki. Mamy tutaj dystanse: maraton i połowę maratonu. Jeśli często biegamy na jakiejś określonej odległości, to wygodne jest podanie jej w CUSTOMIZE - COMMON DISTANCES. Następnym razem wybierzemy dystans za pomocą myszki, a nie klawiatury.

Po naciśnięciu klawisza *Calculate* program wyliczy wielkości, o których za moment opowiem. Jako ciekawostkę umieszczono wskaźnik zmęczenia - PACE CORRECTION. Wiadomo, że im dłużej ktoś biegł, tym mniejsza będzie jego prędkość końcowa. Aby statystyki biegu były przekonywujące, autor uwzględnił więc zmęczenie biegacza (w procentach). Średnia biegu oczywiście będzie taka sama, różnić się jedynie będzie prędkość uzyskiwana na mniejszych dystansach, wchodzą-

JOGGING kontrolowany

cych w skład statystyki. W opcji CUSTOMIZE znajdziemy DISTANCE GRID. Są tu wpisane właśnie te cząstkowe odległości – 50 metrów, 1 km itd. Jeśli przebiegniemy ponad kilometr, to **RunStat** obliczy czasy także dla krótszych dystansów. W opcji DISTANCE GRID możemy za pomocą ADD ENTRY dodać odległość, o której chcemy być poinformowani. DELETE ENTRY powoduje wykasowanie odległości, aby uniknąć bałaganu na ekranie.

Gdy już wpiszemy żądaną przez program odległość i czas, oraz wciśniemy przycisk *Calculate*, poniżej otworzy się okno zawierające dane statystyczne:

DISTANCE - to wpisana przez nas odległość,

PACE - ilość czasu, jakiej potrzebowaliśmy na przebycie jednego kilometra,

SPEED – prędkość (w kilometrach, lub milach na godzinę).

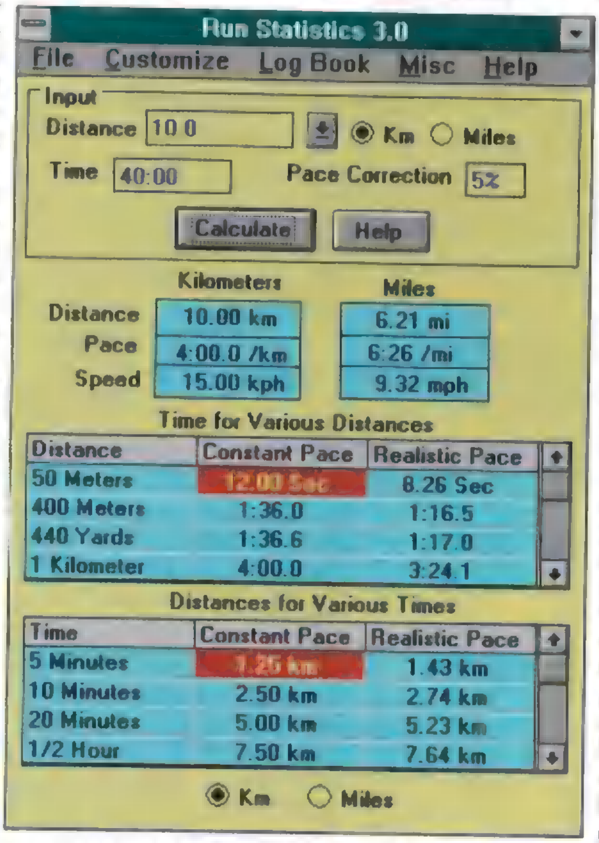
Jeszcze niżej znajdziemy wspomnianą funkcję obliczania dystansów cząstkowych:

CONSTANT PACE to czas średni, zaś

REALISTIC PACE - czas obliczony przy użyciu wskaźnika zmęczenia (Pace Correction).

Ostatnie okno w tej statystyce to odległości przebyte w różnych czasach cząstkowych. Podobnie jak dla poprzedniej opcji, w programie są zdefiniowane standardowe czasy, np.: 1/2, 1 czy 2 godziny. Swoje propozycje możemy dodać w CUSTOMIZE – TIME GRID. Również i tutaj obowiązują opisane wcześniej reguły postępowania.

Statystyki uzyskane tą drogą może użytkownik zapisywać w opcji FILE. W pliku o rozszerzeniu *.txt zostaną umieszczone wszystkie pozycje wyszczególnione na ekranie. Oprócz plików opisowo-statystycznych program obsługuje również pliki zawierające skompresowane dane o biegach. Do operacji na tych plikach używamy opcji RUN LOG. Każdorazowe uruchomienie funkcji UPDATE RUNNING LOG spowoduje wstawienie do pliku zapisu odnoszącego się do podanych na ekranie głównym czasów i dystansów. Takich zapisów może być praktycznie nieskończona ilość. Spytacie pewnie, po co to komu? Otóż biegacz dostaje w ten sposób proste narzędzie do śledzenia swoich postępów. Program, w przyjemnej dla oka formie graficznej, może przedstawić mu później wykresy



wydajności i innych parametrów. Wystarczy co jakiś czas zapisywać nasze osiągnięcia do odpowiedniego pliku (w UPDATE LOGBOOK znajdziecie opcję wyboru pliku).

SEARCH RUNNING LOG powoduje włączenie trybu statystyczno-graficznego. Do wyboru mamy różne metody analizowania przez komputer informacji o biegach, np.:

10K RUN TIMES – z informacji przykładowych zawartych w pliku *example.log* program wylicza czasy uzyskane na dystansie dziesięciu kilometrów;

DISTANCE RUN IN NIKE AIR SHOES – to wyniki osiągnięte podczas biegów w butach Nike Air.

Zaznaczamy także, jakie informacje chcielibyśmy wyciągnąć od komputera. A mamy do wyboru:

GRAPH – bardzo przejrzysty wykres graficzny;

STATISTIC INFO BOX – oprócz wykresu otrzymamy okno z liczbową statystyką;

TEXT FILE LISTING – umieszczenie tychże informacji w pliku tekstowym.

W przykładowym pliku *example.log* autor wpisał 66 biegów na dziesięć kilometrów. Na wykresie zostaną one zaznaczone w formie małych trójkącików. Widać, że trójkąciki powoli opadają – zmniejsza się czas potrzebny na przebycie dystansu 10 km. Moim zdaniem jest to jedna z najbardziej użytecznych opcji programu. Od razu wiadomo, w jakiej się jest kondycji fizycznej i jak efektywnie przebiegają nasze ćwiczenia.

Oczywiście, możemy za pomocą odpowiednich opcji graficznych zmienić wygląd wykresu, np.: dodać minima i maksima, pozmieniać osie itp. Kiedy już zrozumiemy, w czym rzecz, możemy zabrać się do własnego konfigurowania analiz biegów:

ADD SEARCH – umożliwia dodanie nowego filtru (algorytmu analizy),

EDIT SEARCH – zmianę już istniejącego,

DELETE SEARCH – wykasowanie niepotrzebnego filtru.

Naciśnijmy ADD SEARCH. Na nowym ekranie podajemy najpierw z jakiego pliku mają być czerpane informacje. Do wyboru mamy:

CHANGE FILE – zmiana domyślnego ustawienia programu;

SEARCH STRING – program będzie brał pod uwagę tylko te wpisy (w formie rekordów informacji), w których występuje żądany ciąg znaków - w przypadku biegu na dziesięć kilometrów będzie to „10.00" z zaznaczeniem pola do przeszukiwania RUN DISTANCE (chodzi nam bowiem o wyszukanie rekordów zawierających w polu dystansów liczbę 10).

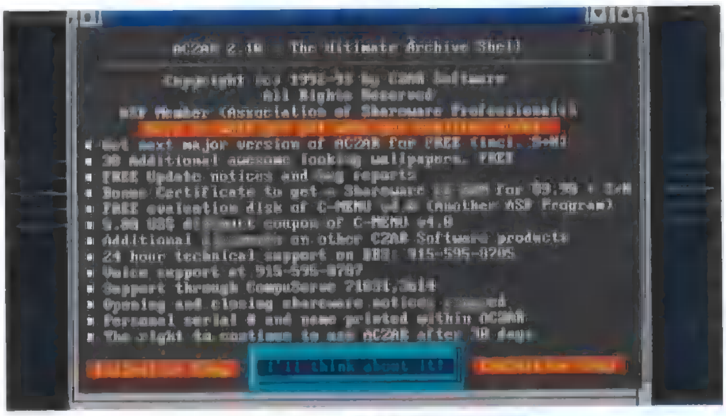
dokończenie na stronie 31

PROGRAM Z OKŁADKI

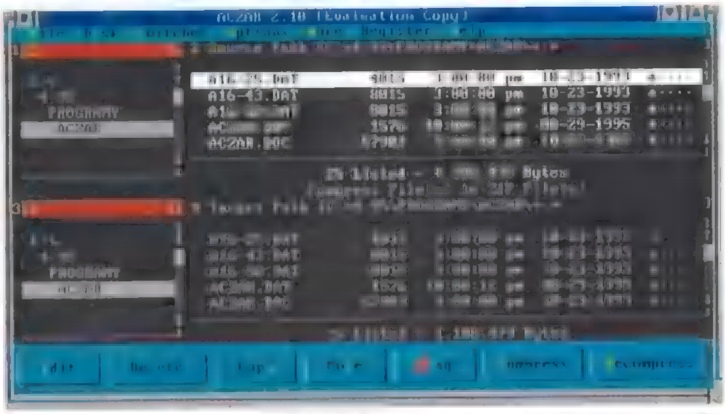
Paker-majster



Na pewno wielu z was spotkało się z plikami o dziwnych rozszerzeniach (zoo, lzh, zip) lub miało do czynienia z programami do archiwizacji, takimi jak ARJ, LHA, PKZIP. Jedni są zmuszeni do ich używania, by sporządzić kopię bezpieczeństwa programów rzadko używanych (z powodu ciągle za małych dysków twardych), inni często wymieniają się dużą ilością danych na dyskietkach. Jak by nie patrzeć, są to programy które należy znać i umieć obsługiwać, bo nawet jeżeli jeszcze nie stosujemy ich sami, to w obecnej chwili standardem staje się wymiana danych w postaci skompresowanej, przykład - sieci komputerowe.



Podstawowych funkcji jednego programu kompresującego można się nauczyć w parę minut i nie jest to takie trudne, ale obsługa kilku różnych jest trochę męcząca. Opcje różnych programów są podobne, lecz różnią się w szczegółach i co chwilę można popełnić błąd pisząc E zamiast -E lub -C zamiast C-. Od tej czarnej roboty jest właśnie ACZAR, który w wersji 2.10 obsługuje większość programów: ARC, ARJ, LHA, PAK, PKZIP, PKUNZIP, SQZ, HYP, ZOO. ACZAR potrafi również obsługiwać programy do kompresji plików wykonywalnych (PKLITE, DIET)! Przy pierwszym uruchomieniu należy zdecydować się na automatyczne poszukiwanie programów kompresujących (Locate Automatically) lub też samodzielne podawanie ścieżki dostępu do nich (Enter Manually). Po ich odnalezieniu od razu można przejść do pracy, ponieważ program potrafi domyślnie ustawić optymalnie przełączniki. ACZAR pracuje w trybie tekstowym, a poszczególne opcje są umieszczone w niezależnych, dowolnie skalowanych okienkach. Główny ekran jest podzielony na cztery części (podobnie jak w Menedżerze Programów dla Windows): dwa drzewa podkatalogów (źródłowy, docelowy) wraz z ich zawartością. Taki układ pozwala na szybkie odnalezienie i zaznaczenie plików do archiwizacji, a także miejsca ich składowania. Program umożliwia zdefiniowanie domyślnego typu kompresji, jaki chcemy stosować oraz większości przełączników do wszystkich programów kompresujących, więc jeśli na początku pracy z ACZAR'em poświęcimy parę minut na konfigurację dostajemy silne narzędzie do zarządzania skompresowanymi plikami. Program umożliwia nam przeglądanie zawartości archiwów, dodawania i usuwania plików. Bardzo ciekawą opcją jest automatyczna konwersja archiwów dowolnych typów. Tak więc, jeśli dostaniemy kilka różnych archiwów, ACZAR potrafi automatycznie przekonwertować je do naszego ulubionego typu. Jedną z ciekawostek jest to, że ACZAR obsługuje także przełączniki do programu Antywirusowego SCAN i programów dodatkowych, tj. DIET, PKLITE, LZEXE. Oprócz obsługi plików skompresowanych, ACZAR może służyć jako program do zarządzania normalnymi plikami (kopiowania, kasowania, itp.), niestety, z poziomu ACZAR'a nie można uruchomić programu, tak jak ma to miejsce w NC.

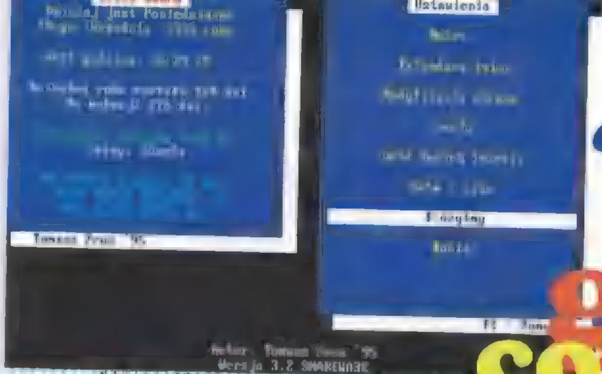


Na pewno ACZAR jest programem, który można polecić wszystkim którzy mają do czynienia z programami archiwizującymi - zarówno tym początkującym, jak i zaawansowanym użytkownikom. Aczkolwiek muszę zaznaczyć, że osoby biegle obsługujące komputer i dobrze znające różne programy mogą być nieraz rozdrażnione obsługą ACZAR'a, która jest czasami bardzo odmienna od standardów (nie ważne, dobrych czy złych, ale standardów).

Tomasz Delektowski

Aczar 2.1

Środowisko: DOS
Autor: Czar Software
Zalecenia konfiguracji:
IBM PC XT/AT, 512k RAM, EMS expanded memory v.3.20, HDD, DOS 3.30, mysz
Opłata rejestracyjna: 35$
Numer dysku: 5/22
Po spakowaniu: 314 kB (rar)



PROGRAM Z OKŁADKI

kiedy? gdzie? co?

Muszę się wam w sekrecie zwierzyć z pewnej mojej słabości. Otóż zdarza mi się niekiedy, że zapominam o szczegółach związanych z doczesnym życiem: na przykład nie pojawiam się z bukietem róż we właściwym czasie, właściwym miejscu i u właściwej osoby. Bywa nawet gorzej – często nie pamiętam, jaki jest dzień. Nie myślcie jednak, że ze mną jest coś nie w porządku – nie stwierdziłem u siebie żadnych poważniejszych uszczerbków na psychice, lecytyny także dużo pochłaniam. Kiedyś miałem z tego powodu mniejsze lub większe kłopoty. Dzisiaj mam pewność, że jest ktoś, kto troskliwie będzie zapobiegał tego typu wpadkom – jest nim mój własny PeCet wspomagany naprawdę błyskotliwym i użytecznym programem z pogranicza PIM (Personal Information Manager) i SecurityUtils. Mowa tutaj o pakiecie **Start** autorstwa Tomasza Prusa. Generalnie zadaniem programu jest informacja czasowo-personalna na starcie komputera. Dzięki zainstalowaniu odpowiedniej linii w pliku *autoexec.bat*, możemy przy każdym włączeniu komputera otrzymać, uaktualniane z zegara systemowego, dane na wiele tematów z życia wziętych: jaki jest dzień? ile zostało do następnych wakacji? a ile do końca roku? kto obchodzi dzisiaj imieniny? a kto ich nie obchodzi? (o sorry, zagalopowałem się). Program jest w pełni konfigurowalny przez użytkownika, dzięki czemu na ekranie pojawiają się tylko interesujące nas informacje.

Po wpisaniu do pliku *autoexec.bat* ścieżki, w której znajdują się pliki pakietu, podajemy nazwę programu uruchamiającego *start.exe*. Tutaj uwaga – program może startować z trzema różnymi parametrami początkowymi. Komenda *start /s* spowoduje wyświetlenie jedynie informacji startowej (jest to standardowy parametr programu). W przypadku, gdy po raz pierwszy korzystamy ze *startu*, pożądane jest skonfigurowanie go wedle życzenia. Uruchamiamy wtedy program poleceniem *start /z*. Kolejna możliwość to *start /r* – opcja podobna do *start /s*, z małym jednakże dodatkiem. Do pliku *rejestr.dat* zostanie podczas uruchomienia wgrana aktualna data i czas. Pozwala to na śledzenie niepożądanych gości, wkradających się chyłkiem do systemu, gdy jesteśmy nieobecni. *start /p* to ostatnia możliwość – działa tylko wtedy, gdy istnieje na dysku plik *rejestr.dat*, a służy do przeglądania zarejestrowanych przez program włączeń komputera.

Po uruchomieniu programu z parametrem /z zajmiemy się konfiguracją systemu. Standardowo okno z informacją startową wygląda następująco: od góry patrząc dostajemy dzień tygodnia, dokładną datę i godzinę, dalej informowani jesteśmy, ile zostało do końca roku, do następnych wakacji (tu lepiej zakryć oczy), a także do kogo mamy pójść z naręczem kwiatów. Ostatnia pozycja to ewentualne notatki zapisane wcześniej przez nas.

Opcje z domeny **USTAWIEŃ** to:

NOTES – możemy umieszczać tu krótkie teksty informacyjne typu: pójść tu i tu, zrobić to i to;

NASTĘPNA/POPRZEDNIA – w polu jednego dnia można umieścić dwa komentarze, a opcja ta powoduje dowolne przeskakiwanie pomiędzy nimi (o tym, że pole to jest puste zostaniemy poinformowani stosownym efektem dźwiękowo-wizualnym);

SZUKAJ – chcąc wprowadzić nowy komunikat wpisujemy datę;

DOPISZ – dopisanie komentarza do daty;

ZMIANA – zmodyfikowanie istniejącego już w notesie tekstu;

USUŃ – usunięcie danego komentarza;

WRÓĆ – powrót do ekranu głównego.

KALENDARZ IMION – następna opcja – to wyczerpująca lista wszystkich imienin; strzałka lewo-prawo przewija dni tygodnia, a naciśnięciu Enter edytuje podświetlone pole zawierające imiona.

Najbardziej interesująca jest **MODYFIKACJA EKRANU**. Definiujemy w tej opcji co powinno się znaleźć na ekranie, a co nie. Mamy do wyboru odpowiedzi m.in. na następujące pytania: która jest godzina? ile do końca lub początku wakacji? czy program ma być wspomagany efektami dźwiękowymi? w jakim standardzie mają być wyświetlane polskie litery? ile zostało do Twoich urodzin? ile przeżyłeś dni? Enterem dokonujemy przełączenia TAK/NIE, a przy okazji obserwujemy, jakie to wywoła zmiany w oknie wyświetlającym się na starcie.

Możemy również podać hasło w menu głównym **HASŁO**. Zaznaczamy, czy ma być ono aktywne, to znaczy, czy program ma egzekwować jego podanie przy każdym wgraniu pliku *start*. Wybieramy także karę, jaka czeka ewentualnego gościa nie znającego hasła i Dos-a w stopniu pozwalającym na samodzielne wgranie systemu lub ominięcie *autoexeca*). Kary są dwie: zawieszenie (na szczęście) komputera, lub zresetowanie – równie przerażająca perspektywa. Tak naprawdę jest to sposób na młodszego brata chcącego sobie uciąć małą walkę w Mortalu II.

Następne dwie opcje to:

DATA TWOICH IMIENIN – wpisujemy, aby w przyszłości program nas o tym poinformował;

DATA I CZAS – tutaj w prosty sposób korygujemy ustawienie systemu dotyczące czasu.

Ostatnią opcją są **BIORYTMY** – jest to jedyna funkcja nieobecna w wersji Shareware. Naciśnijmy klawisz D, aby zobaczyć demo biorytmów. Ładnie zrobione w trybie graficznym, sprawia wrażenie „kropki nad i". Start wywarł na mnie naprawdę bardzo dobre wrażenie dopracowaniem w szczególikach i mnogością niespodziewanych motywów wizualnych - widać, że autor władował w niego sporo pracy i serca. Aby otrzymać wersję komercyjną programu i wszelki support, wystarczy wypełnić dołączony formularz i przesłać go na podany w opisie adres autora (nie jest wymagane uiszczenie żadnej opłaty).

Lanc

Start 3.20

Środowisko: DOS

Autor: Tomasz Prus

Zalecenia konfiguracji: brak

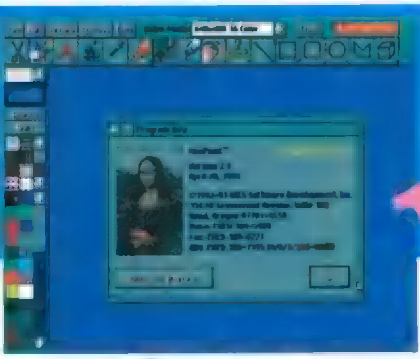
Opłata rejestracyjna: Freeware, wersja komercyjna - po przesłaniu autorowi wypełnionego formularza załączonego w pakiecie

Numer dysku: 5/23

Po spakowaniu: 197 kB (rar)

Neopaint

część czwarta



Gumka

Gumka składa się z dwóch narzędzi. Możesz wybierać pomiędzy nimi klikając na ikonie gumki, znajdującej się obok ikony nożyczek. Rozmiar kursora gumki zależy od grubości linii wybranej w SIZE SELECTOR. Górna ikona gumki maże, w trakcie kliknięcia lub ciągnięcia, wszystko pod kursorem. Druga gumka wymazuje tylko aktualnie wybrany kolor. W tym trybie kliknięcie prawym przyciskiem likwiduje tylko aktualnie wybrany kolor linii, pokazany w oknie wybranych kolorów jako obwódka dookoła koloru wypełnienia.

Tekst

W rysunku może być umieszczony tekst pisany różnorodnymi krojami liter i stylami. Po kliknięciu na ikonie tekstu (przycisk z literą A), pojawi się kursor tekstowy. Przesuń go na żądaną pozycję początku tekstu i kliknij, aby rozpocząć wpisywanie. Możesz zmienić kształt liter, kolor, rozmiar i styl. By tego dokonać, należy powtórnie kliknąć na ikonie tekstu – pojawi się menu ze stylami pisma. Możesz wybrać jeden lub kombinację kilku. Tekst będzie pojawiał się w takim kolorze, jaki został wybrany jako kolor wypełniania. Przy wybranej opcji SHADOW aktualny kolor linii używany będzie do rysowania cienia liter. Wykorzystanie przy wpisywaniu klawisza Backspace anuluje błędnie wpisane słowa, a klawisza Enter – rozpoczyna nową linijkę tekstu. Na samym dole menu (ikony tekstu) znajduje się opcja FONTS, pozwalająca na zmianę kształtu i rozmiaru liter. Po wybraniu tej opcji pojawi się okno dialogowe z aktualnie wybranymi literami. Selekcję przeprowadza się kliknięciem na poszczególnych nazwach czcionek. Wybrany krój pojawi się w oknie EXAMPLE. Fonty oraz ich rozmiary mogą być przesuwane przy pomocy suwaków na listwach po prawej stronie. Nie wszystkie litery posiadają wszystkie rozmiary, ale można wykorzystać nożyczki do wycięcia tekstu i zmiany jego rozmiaru.

Powiększenie

Przy rysowaniu detali prawdopodobnie będziesz chciał dokładniej widzieć fragmentu rysunku – kliknij na ikonie mikroskopu, a następnie przesuń kursor w pobliże narożnika obszaru, który pragniesz powiększyć. Trzymając wciśnięty lewy przycisk myszy przesuń ją tak, aby otoczyć żądany obszar i zwolnij przycisk. Okno ZOOM (powiększenia) wzdłuż prawej i dolnej krawędzi posiada suwaki pozwalające przemieszczać się do każdej części rysunku bez opuszczania trybu powiększania. Lewy suwak pozwala zmienić współczynnik powiększenia. Aktualna wielkość powiększenia wyświetlana jest w okienku powyżej. Tuż nad nim pokazana jest powiększona część rysunku (w skali 1:1) oraz efekty dokonywanych zmian. Główną część ekranu edycji w trybie ZOOM zajmuje powiększony fragment rysunku. Jeżeli znajduje się tu jakiś wzór, będziesz mógł rozróżnić poszczególne piksele tworzące ten rysunek. Edycji rysunku dokonujesz klikając na poszczególnych pikselach. Klikając lewym przyciskiem umieszczasz piksel w aktualnym kolorze wypełnienia, a klikając prawym – linii. Kolory możesz zmienić w dowolnym momencie. W zwiększeniu dokładności (przy edycji rysunku w trybie ZOOM) pomocna może być siatka współrzędnych. NeoPaint instalowany jest z wyłączoną opcją wyświetlania siatki – uaktywnia się ją w MISCELLANOUS (opcja SET PREFERENCES, menu OPTIONS). Aby wyjść z okna ZOOM, kliknij na małym oknie podglądu efektów pracy lub na przycisku X w górnym lewym rogu okna.

Ikona strzykawki

Strzykawka to próbnik kolorów, służący do wybrania koloru bezpośrednio z rysunku. Funkcja ta jest przydatna, kiedy pracujesz np. z 256 kolorami lub odcieniami szarości, gdzie trudno jest dostrzec różnice pomiędzy zbliżonymi odcieniami. Aby użyć strzykawki, umieść kursor dokładnie na żądanym kolorze i kliknij myszką. Kolor, na którym kliknąłeś, zostaje umieszczony w oknie aktualnie wybranych kolorów. Naciśnij lewy przycisk, aby zmienić kolor wypełniania lub prawy, aby wybrać nowy kolor linii.

Marker

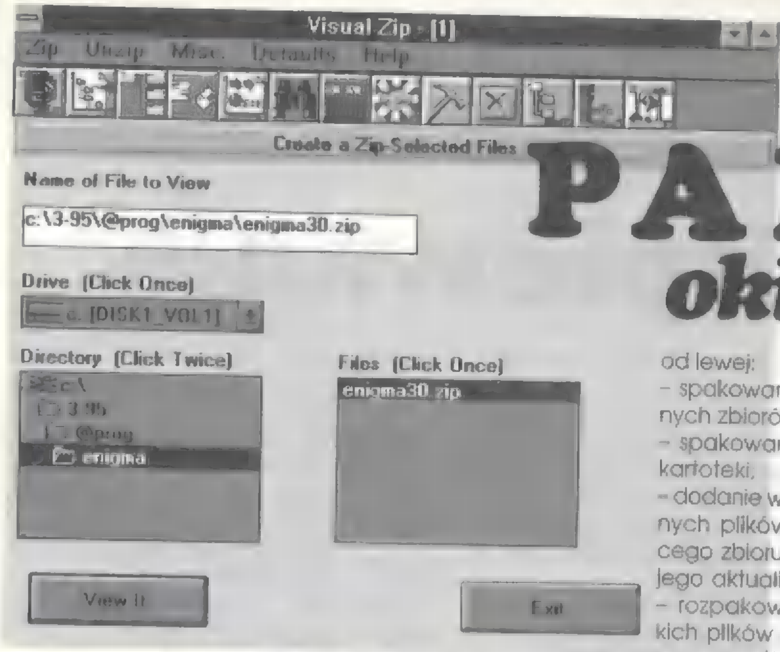
Narzędzie to działa w taki sam sposób, jak markery używane do zaznaczania tekstu – poprzez dodanie swego koloru do każdego koloru, z którym wchodzi w kontakt na rysunku. Rozmiar markera określany jest przez szerokość linii wybranej w SIZE SELECTOR. Możesz także używać markera, wykorzystując wzór (PATTERN). Końcowy kolor zależy od dwóch kolorów składowych i dostępności odpowiednich kolorów w aktualnej palecie.

Na podstawie dokumentacji przygotował
Mirek

ciąg dalszy w następnym numerze

NEO PAINT

Środowisko: DOS
Autor: NeoSoft Corp.
Zalecenia konfiguracji: IBM PC 286, VGA, 640 kB pamięci konw., mysz
Opłata rejestracyjna: 45$
Numer dysku: 5/24



PAKER okienkowy

Istnieje wiele dobrych programów pakujących, takich jak ARJ, ZIP czy popularny ostatnio (zresztą zasłużenie) RAR. Wszystkie działają w środowisku DOS. Często jednak, gdy pracujemy w Windows, zachodzi nagle potrzeba spakowania lub rozpakowania jakichś zbiorów. Dotychczas w takiej sytuacji wychodziłem do DOS-a i tam dokonywałem niezbędnych operacji, wykorzystując jeden ze wspomnianych programów. Dopiero po zakończeniu działań archiwizacyjnych wracałem do domu (czyli do Windows). Była to dosyć czasochłonna i nieefektywna procedura. Piszę o niej w czasie przeszłym, gdyż w moje ręce trafił ostatnio program pakujący dla „Okienek" i to od razu bardzo dobry. Dlaczego bardzo dobry? Zacznijmy od początku, czyli od instalacji. Wraz z główną aplikacją otrzymujemy wygodny w obsłudze i skuteczny instaler - *setup.exe*, który kopiuje wszystkie niezbędne pliki do wybranej przez nas kartoteki, a następnie otwiera nową grupę o nazwie VISUAL ZIP, umieszczając w niej trzy ikonki: VISUAL ZIP (zasadnicza część programu), VISUAL ZIP HELP (plik pomocy) i VISUAL ZIP HISTORY (plik zawierający historię powstawania kolejnych wersji). Po kliknięciu na ikonce przedstawiającej kluczyk w zamku (VISUAL ZIP) ukazuje się nam miły dla oczu widok. Struktura ekranu roboczego jest niezwykle przejrzysta i dopracowana pod względem graficznym. U góry widzimy pasek opcji. Jego istnienie jest jednak tylko zwykłą formalnością, ponieważ pod nim znajduje się rząd ikonek symbolizujących wszystkie funkcje programu (kliknięcie na ikonkę uruchamia właściwą opcję). Pod spodem możemy przeczytać krótką informację o przeznaczeniu ikonki, nad którą aktualnie znajduje się kursor myszki. W tym samym polu ukazują się informacje o obszarach roboczych wskazywanych przez kursor. Mamy do dyspozycji 13 narzędzi. Są to, patrząc od lewej:

- spakowanie zaznaczonych zbiorów;
- spakowanie dysku lub kartoteki;
- dodanie wyszczególnionych plików do istniejącego zbioru typu *zip* lub jego aktualizacja;
- rozpakowanie wszystkich plików zawartych w wyszczególnionym zbiorze *zip*;
- utworzenie samorozpakowującego się pliku z rozszerzeniem **.exe* (bardzo użyteczna i wygodna opcja);
- przeglądanie zawartości zbioru *zip*;
- sprawdzenie poprawności danych zawartych w spakowanym archiwum;
- próba naprawienia błędów w zbiorze *zip* (jak wyczytałem w helpie - nie zawsze zakończona sukcesem);
- rozpakowanie tylko wybranych plików ze zbioru *zip*;
- usunięcie wybranych plików ze zbioru *zip*;
- ustawienie domyślnych ścieżek dostępu dla plików źródłowych i docelowych;
- wczytanie informacji o programie i środowisku, w którym działa;
- uruchomienie systemu pomocy.

Podczas wykonywania dowolnej spośród powyższych operacji ekran jest podzielony na dwie części. Lewa strona została przeznaczona do obsługi i kontroli informacji źródłowych, zaś prawa strona do analogicznych działań na informacjach docelowych. Jest to, moim zdaniem, wyśmienita idea unifikująca zasady wprowadzania danych dla wszystkich funkcji programu, a przy tym bardzo naturalna. Zaraz po uruchomieniu pojawia się ekran rozpakowywania (UNZIP SCREEN). Zgodnie z wyżej opisaną zasadą po lewej stronie wybieramy kolejno dysk, kartotekę i zbiory w tej kartotece przeznaczone do obróbki, zaś po stronie prawej widzimy dysk, kartotekę i zbiory, które zostaną zapisane po zakończeniu rozpakowywania. Pośrodku umieszczono przełączniki umożliwiające ustalenie zachowania programu przy próbie zapisu dwa razy pliku o tej samej nazwie (podwójne zapisywanie, nie zapisywanie nigdy tego samego lub pozostawienie każdorazowo decyzji użytkownikowi). Trochę niżej znajdują się klawisze wykonania operacji i wyjścia z bieżącej opcji. Ekrany dla większości funkcji wyglądają bardzo podobnie, ponieważ opierają się na, wychwalanej już kilkakrotnie, zasadzie jednolitości. Niektóre, z uwagi na swą specyfikę, zawierają tylko część dotyczącą informacji źródłowej lub docelowej. Ogólnie, jak już wspominałem, program jest bardzo prosty w obsłudze; niezwykle użyteczny okazuje się pasek, w którym pojawiają się krótkie teksty pomagające w rozpoznaniu ikonki lub pola danych. Sporym ułatwieniem dla użytkownika jest również dobrze opracowany system HELP, wyposażony w spis treści, mechanizm wyszukiwania interesujących nas informacji oraz pomoc w użytkowaniu samego siebie. W spisie treści znajdują się następujące tytuły:

- informacja o wersji shareware,
- pomoc w rejestracji programu,
- sposób uruchamiania,
- instalacja,
- opis menu,
- uwagi o okolicznościach powstania programu.

Szczególnie dobrze opracowany jest opis menu zawierający wszystkie ikonki narzędzi wraz z opisem ich działania.

Przedstawione powyżej cechy sprawiają, że **VISUAL ZIP** jest programem zasługującym na uwagę. Co prawda można uzyskać podobny efekt wykorzystując pakowacze pod DOS-a, lecz jest to znacznie mniej efektowne rozwiązanie. Wrażenia wizualne są największym atutem tej aplikacji, a każdy przecież lubi pracować w ładnym i przyjaznym otoczeniu. Dlatego wszystkim użytkownikom Windows radzę wyposażyć się w to nowe narzędzie, pomocne w codziennych zmaganiach z komputerem.

Jan Jankowski

Visual Zip 2.1

Środowisko: Windows
Autor: RLT Software
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: $ 10
Numer dysku: 5/25
Po spakowaniu: 330 kB (arj)

PROGRAM Z OKŁADKI

Szybkie kopiowanie

Czasami bywa tak, iż potrzebujesz skopiować dyskietkę. Możesz się posłużyć w tym celu nieśmiertelnym Norton Commanderem, ale przegrywanie plików jeden po drugim to wyjątkowo nudne zajęcie. Można użyć standardowego polecenia DOS-a *diskcopy*. Ten, kto korzystał z tego rozkazu wie, jak intensywnie należy „wachlować" dyskietkami, by wykonać tak prozaiczną czynność, jak stworzenie kopii dyskietk . Jako iż człowiek jest wyjątkowo leniwą istotą, stworzono programy ułatwiające wykonanie w/w czynności. Jednym z takich programów jest **HD-COPY**. Program ten, pomimo iż powstał w 1995 roku, pracuje w trybie tekstowym i dlatego wizualnie nie jest zbyt atrakcyjny. Do tego trudno doszukać się zbędnych wodotrysków (np. odgrywane pliki *wav* lub *voc*) umilających proces kopiowania. Przestaniesz jednak zwracać na to uwagę, gdy przekonasz się o niezwykłej użyteczności tego programu. Tyle wstępu - czas na garść informacji technicznych o samym programie. Obsługiwane formaty dyskietek to między innymi:

- dyskietki DD5 1/4 cala: 360 KB, 720 KB, 400 KB, 800 KB, 820 KB;
- dyskietki HD5 1/4 cala:1.2 MB, 1.44 MB, 1.48 MB;
- dyskietki HD3 1/2 cala:1.2 MB, 1.44 MB, 1.48 MB, 1.6 MB, 1.72 MB

Jak widać, program potrafi odczytać również dyski wykorzystujące „specjalne" formaty. Aby twój komputer mógł odczytać dyskietki zapisane w niestandardowym formacie konieczne będzie użycie programiku FDREAD (rozprowadzany wraz z **HD-COPY**). Co ciekawsze, autor programu **HD-COPY** tak napisał procedury odczytu dyskietek, iż nie jest wymagane wywołanie programu FDREAD, by skopiować zapisane przy jego pomocy dyskietki.

Czego nie powinieneś uruchamiać na swoim komputerze wraz z **HD-COPY**?

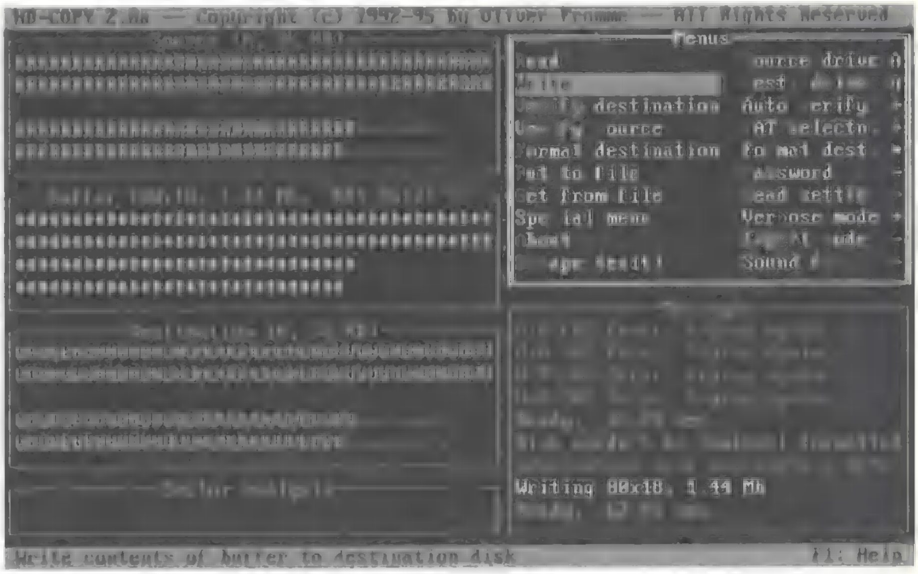
- wszelkiego rodzaju programów typu *cache*, czyli buforujących operacje zapisu i odczytu z/na twardy dysk oraz stacje dyskietek - jak podaje autor, wyłączenie wszelkich programów buforujących zapewni 100% bezawaryjność i pewność przy kopiowaniu dyskietek.
- innych programów TSR (czyli rezydentnych) mających wpływ na pracę twardego dysku lub napędu dyskietek.

To tyle na tematy techniczne. Możemy zatem zająć się samym kopiowaniem. Program potrafi buforować wczytywaną dyskietkę do właściwie wszystkich zasobów twojego komputera. Kiedy naciskasz klawisz R (*czytaj dysk*), program stara się odnaleźć w Twoim systemie dysk wirtualny (RAM DYSK) i tam stworzyć tzw. *plik tymczasowy*. Jeżeli nie ma takowego w systemie, sprawdza, czy posiadasz pamięć typu XMS, jeżeli znajdzie ją - alokuje tam całość bufora (o ile się zmieści) lub przeszukuje dalej zasoby twojego komputera. Kolejnym rodzajem wykorzystywanej pamięci jest pamięć EMS, gdzie też alokuje bufor w wolnej pamięci, a w przypadku braku miejsca tworzy plik tymczasowy na dysku twardym. Buforowanie pozwala wczytać dyskietkę na jeden raz. Następnie naciskasz W (*zapis*) i ... dyskietka skopiowana.

Program **HD-COPY** potrafi kopiować dyskietki do pliku (funkcja **PUT TO FILE**), co w praktyce oznacza, iż możliwe jest stworzenie kopii zapasowej dyskietki na twardym dysku. Program posiada wbudowaną opcję kompresji tych plików (oszczędność miejsca na HDD). Tak przechowywaną dyskietkę możesz znowu skopiować na dyskietkę w stacji poleceniem **GET FROM FILE**. Ciekawostką jest fakt, iż nadając nazwę pliku z obrazem dyskietki - np. DISK1 - program po wybraniu ponownie opcji kopiowania do pliku automatycznie zmieni kolejną nazwę na DISK2.

Ekran roboczy programu podzielony został na okna:

- **SOURCE** - pokazuje ilość przeczytanych sektorów, czy są zajęte oraz aktualną pozycję głowicy przy odczycie;
- **BUFFER** - zapełnienie bufora;
- **DESTINATION** - pokazuje pozycję głowicy w trakcie zapisu, błędne sektory itp.;
- **SECTOR ANALYSIS** - po napotkaniu sektora z błędem program stara się uratować z niego to, co się da i przenieść w inne miejsce dysku - wszystko to prezentowane jest w tym oknie;
- **MENUS** - wyświetlane jest menu podstawowe wraz submenu;
- **MESSAGES** - komunikaty wyświetlane przez program.



A teraz krótki opis opcji z **MENU GŁÓWNEGO**:

- **READ** - czytaj dyskietkę,
- **WRITE** - zapisz dyskietkę,
- **VERIFY DESTINATION** - porównaj zawartość bufora z dyskietką docelową,
- **VERIFY SOURCE** - porównaj zawartość bufora z dyskietką źródłową,
- **FORMAT DESTINATION** - formatuj dyskietkę docelową (po wybraniu tej opcji rozwija się submenu z wy-

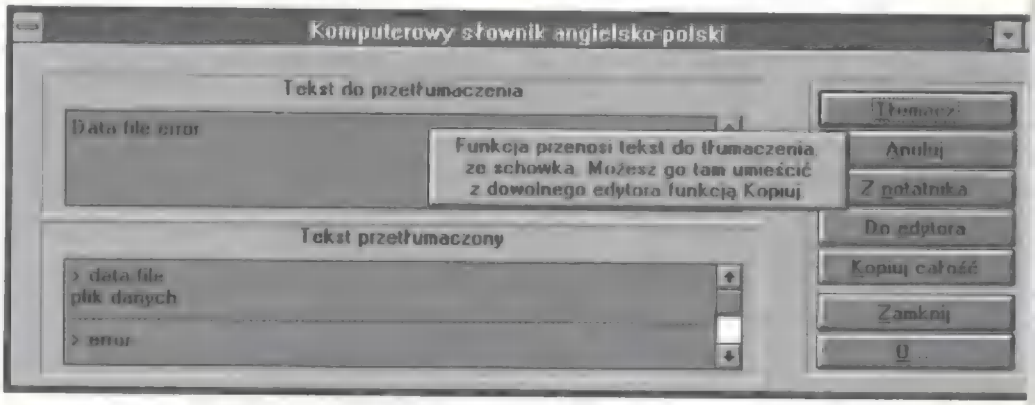
dokończenie na stronie 28

Tłumaczenie slangu

Utarło się już, że uniwersalnym językiem przypisanym komputerom i domenie informatyki jest język angielski. Spełnia on tę samą funkcję, co w matematyce język rosyjski - umożliwia wymianę informacji zarówno między laikami, jak i profesjonalistami. O ile zaś amatorzy i laicy stosują zwroty bardzo komunikatywne i działające na wyobraźnię odbiorcy, o tyle profesjonaliści odbiegają w stronę dialektu nieco bardziej sformalizowanego, a co za tym idzie - trudniejszego do zrozumienia. Weźmy na przykład znany skądinąd każdemu *„device"* pod nazwą *„joystick"*. Prawda, że łatwe do zapamiętania? (Dla wyjaśnienia podaję: *joy* - radość, *stick* - drążek). Z drugiej zaś strony mamy na przykład *„characteristic underflow"*, co oznacza *„ujemne przepełnienie pozycji przecinka dziesiętnego"*. To prawie slang, ale i takie teksty często pojawiają się na naszym ekranie. Przeciętny użytkownik zaopatrzony w mały słownik angielsko-polski nie ma szans na odgadnięcie znaczenia. Na nic zdaje się tłumaczenie słowo po słowie - z takiej kompilacji wychodzą niewiele mówiące wygibasy językowe. Najczęściej więc biedny i zdezorientowany użytkownik komputera, widząc na ekranie temu podobne teksty, myśli - oho, zbliżają się kłopoty, sprzęt się sypie. A wystarczyłoby przecież tak niewiele...

To znaczy wystarczyłoby, gdyby ów użytkownik miał w zanadrzu (a dokładnie - na dysku) zainstalowany program **"Informatyczny słownik angielsko-polski"**. Właśnie z niego zaczerpnąłem powyższą definicję *„ujemnego przepełnienia..."*. Słownik zawiera w swojej bazie danych około 13 tysięcy temu podobnych haseł. Dosyć imponująca liczba, a należy dodać, że opisywana przeze mnie wersja (Public Domain zresztą; o wersji komercyjnej za moment) jest nieco okrojona. Program tłumaczy słowa oraz zwroty z dziedzin: informatyka, elektronika i telekomunikacja. Nie znajdziemy w nim więc prostych angielskich zwrotów typu *"Ala ma kota"*, nie do tego został on bowiem stworzony. Z założenia służyć ma tłumaczeniu plików **.txt*, **.doc* itd., zawierających trudną do przetrawienia wiedzę techniczna (dla mnie nawet po polsku jest ona niezrozumiałc).

Aby zainstalować program należy przekopiować na dysk twardy do katalogu SLOWNIK plik *install.exe*. Jeszcze będąc pod DOS-em uruchamiamy *install* i czekamy na rozpakowanie plików. Kasujemy *install.exe* z dysku twardego - wątpliwe, aby się do czegoś miał jeszcze przydać. Ponieważ nasz słownik działa w środowisku Windows, konieczne jest ich uruchomienie przed właściwą instalacją. Po wgraniu Windows, w Menedżerze Plików wybierzmy *slow.exe*. Plik samoczynnie utworzy odpowiednie ikonki i grupy na ekranie Menedżera Programów. Jesteśmy tym samym gotowi do pracy ze słownikiem angielsko-polskim.



Obsługa programu jest bardzo prosta, rzekłbym jednominutowa (bo około jedną minutę należy poświęcić na opanowanie interfejsu użytkownika). W lewej części ekranu znajdują się dwa obszerne okna. W górnym wprowadzamy hasła w języku angielskim jakie chcemy przetłumaczyć, zaś na dole otrzymujemy odpowiedź programu. Pojawienie się trzech znaków zapytania oznacza, że w bazie danych nie ma szukanych zwrotów. Po prawej stronie znajduje się siedem przycisków służących do obsługi programu. Program obsługiwać możemy myszką, ale na własnej skórze przekonałem się, że wygodniejsze jest wykorzystanie do tego celu skrótów klawiaturowych.

Pierwszy przycisk - **TŁUMACZ** (Alt+T) powoduje przetłumaczenie tekstu znajdującego się w górnym oknie. Możemy tam wpisać obok luźnych słówek całe zwroty lub zdania. W tym ostatnim przypadku program przemyśli każde słowo osobno. W dolnym oknie dostaniemy tłumaczenie po kolei każdego podanego u góry słowa (łącznie ze spójnikami). Oczywiście zdarzyć się może sytuacja, że podamy cały zwrot, składający się nawet z kilku wyrazów. Program inteligentnie rozpozna go i przetłumaczy, bez rozdzielania, na wyrazy składające się nań. Kolejna opcja - **ANULUJ** - to wykasowanie z okien tłumaczenia znajdującego się tam tekstu.

Ciekawą innowacją, w stosunku do konkurencyjnych programów tego typu, jest wprowadzenie przenoszenia tekstu znajdującego się w schowku. Umożliwia nam to przycisk **Z NOTATNIKA**. Jest to bardzo przydatne, szczególnie w przypadku pracy z większą partią tekstu. W schowku możemy umieścić na przykład fragment pliku tekstowego. Wystarczy, że uruchomimy najprostszy z możliwych edytor tekstu - Windowsowski Write, zaznaczymy blok tekstu, który chcemy przetłumaczyć a następnie zgramy go do schowka funkcją **KOPIUJ**. Teraz przenosimy się do Słownika i naciskamy **Z NOTATNIKA**. Uprzednio zaznaczony tekst pojawi się w oknie górnym. Dalsze postępowanie jest identyczne. Uruchamiamy **TŁUMACZ** i program tłumaczy występujące w tekście zwroty i słowa do dolnego okna.

Opcja **DO EDYTORA** jest jakby odwrotnością poprzednio opisanej. Umożliwia ona przeniesienie przetłumaczonego

przez słownik tekstu do dowolnego edytora tekstowego, celem dalszej obróbki. Niestety, mały szkopuł, opcja ta w opisywanej wersji Public Domain jest częśc owo zablokowana. Zakładam jednak, że żaden poważny użytkownik „Słownika ..." nie poprzestanie na tej uproszczonej wersji i, prędzej czy później, zakupi komercyjny produkt firmy PG Elektronics. Aby przenieść tekst należy po pierwsze zaznaczyć wybraną partię z okna pod tytułem **TEKST PRZETŁUMACZONY**. Teraz naciskamy DO EDYTORA. Na ekranie pojawi się niewielkie okienko. W polu edycyjnym zostanie umieszczony blok tekstu, który wcześniej zaznaczyliśmy. Na tym poziomie możemy go już poddać wstępnej obróbce. Po dostosowaniu tekstu do potrzeby chwili, możemy się nim zająć na trzy sposoby. Za pomocą **DO NOTATNIKA** możemy go skopiowćć do schowka Windows. Dalej postępowanie z takim tekstem jest bardzo proste. Uruchamiamy edytor tekstowy i zgrywamy do niego zawartość schowka funkcją **WKLEJ**. Oprócz skopiowania do schowka, dana jest nam możliwość wydrukcwania tekstu oraz bezpośredniego zgrania do pliku, którego nazwę podajemy.

Ostatnią funkcją programu jest **KOPIUJ CAŁOŚĆ**. Jest to naturalne uzupełnienie opcji **DO EDYTORA**. Zaznaczony blok z przetłumaczonego tekstu jest, bez zbędnych ceregieli, kopiowany do schowka. Dalej postępujemy tak, jak wcześniej napisałem.

Na koniec kilka odczuć własnych. Wrażenia, jakie wywarł na mnie słownik informatyczny, są jak najbardziej korzystne. Faktycznie, wcześniej wielokrotnie potrzebowałem podobnego wsparcia, czy to podczas programowania w Turbo Pascalu, czy też w zawodnym środowisku Windows. Potrzebowałem narzędzia prostego i niezawodnego, do tłumaczenia technicznych tekstów. Słynny Webster był za ciężki, zarówno na półce z książkami, jak i na moim skromnym dysku twardym. Natomiast opisywany słownik jest w sam raz (wersja komercyjna to niewiele ponad 4 MB na twardzielu). Tłumaczy szybko i bez zarzutu. Przetłumaczone zwroty pozbawione są niepotrzebnych naleciałości gramatycznych - dostajemy tylko konkretne znaczenie (lub znaczenia) słowa lub zwrotu. Program jest dość otwarty - przetłumaczony tekst można bez problemu dalej obrabiać w jakimkolwiek edytorze pod Windows.

Jako uzupełnienie podam parę faktów, które powinny być dla was motywacją do zakupu wersji komercyjnej 1.12. Po pierwsze, baza danych programu jest bogatsza o około 13 tysięcy zwrotów. Użytkownik może również uzupełniać istniejąca dane o własne tłumaczenia. Aby sprawdzić, jak to w praktyce działa, kliknijmy dwukrotnie lewym klawiszem myszy na oknie zawierającym tekst przetłumaczony. Pojawi się opcja dopisywania (nieaktywna w tej wersji). Przy okazji, przewijając strzałkami zawartość słownika, można się przekonać, jak bardzo jest on obszerny i szczegółowy. Słowem, warto zainwestować te marne 20zł w pełny produkt. Posiadacze wersji komercyjnej otrzymują ponadto zniżki przy zakupie innych produktów firmy PG Elektronics, a są to m.in.: Duży słownik informatyczny angielsko-polski, Ogólny słownik angielsko-polski (zawiera 127 tysięcy haseł), Duży słownik informatyczny angielsko-polski/polsko-angielski oraz wszystkie wymienione wyżej słowniki jako podprogramy do Word 6.0.

Piotr Lasoń

Informatyczny słownik angielsko-polski 1.0

Środowisko: Windows
Autor: Michał Jamicki
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłaty rejestracyjne:
20zł dla osób indywidualnych
32zł + VAT dla firm/na rachunek
20zł + VAT dla szkół
Numer dysku: 5/27
Po spakowaniu:
1 dyskietka instalacyjna

dokończenie ze strony 26

borem formatu dyskietki, możliwością nadania jej nazwy oraz ilością ścieżek),
- **PUT TO FILE** - tworzy tzw. *image* (obraz) dyskietki do pliku,
- **GET FROM FILE** - pobiera *image* dyskietki i odtwarza ją na dyskietce,
- **SPECIAL MENU** - rozwija submenu z funkcjami specjalnymi, o których piszę później,
- **SOURCE DRIVE** - pozwala wybrać źródłową stację dyskietek,
- **DEST. DRIVE** - pozwala wybrać docelową stację dyskietek,
- **AUTO VERIFY** - auto weryfikacja przy operacjach zapis/odczyt (opcja powinna być włączona cały czas, co zagwarantuje automatyczne przeniesienie bad sektorów i 100% pewność zapisu),
- **FAT SELECTN.** - ustawienie tej opcji w pozycji *on* (+) powoduje, iż program kopiujący odczyta zawartość FAT z dyskietki, co pozwala na wczytanie tylko zajętych sektorów dyskietki; jej wyłączenie (-) spowoduje odczytanie całej dyskietki bajt po bajcie,
- **PASSWORD** - skopiowanie dyskietki z hasłem i uczynienie jej nieczytelną dla każdego innego programu - z tak skopiowanej dyskietki nie można skorzystać, a jedynie skopiować ją na inną (oczywiście po podaniu hasła),
- **HEAD SETTLE** - domyślnie opcja ustawiona na *off* (-), pozycjonująca głowicę w starszych napędach dysków,
- **VERBOSE MODE** - załączenie tej opcji powoduje wyświetlanie wszystkich komunikatów,
- **EXPERT MODE** - załączenie tej opcji (+) spowoduje, że stacja źródłowa jest przeszukiwana co 1 minutę i automatycznie są czytane dyskietki, które się w niej znajdują (zapis następuje również automatycznie po znalezieniu w stacji docelowej dyskietki),
- **SOUND FX** - włączenie/wyłączenie dźwięku,
- **ESCAPE** - powoduje wyjście z programu i powrót do DOS-a,
- **ABOUT** - wyświetla informacje o programie i autorze.

Z innych ciekawszych funkcji wbudo-

DYSKIETKI INSTALACYJNE W DWIE MINUTY

HD-Copy 2.0a

wanych w **HD-COPY** można wymienić **USE CLEANING DISK**, opcję w SPECIAL MENU (wywołana po naciśnięciu klawisza C). Polecenie to pozwala na użycie specjalnej dyskietki czyszczącej (dostępnej w każdym sklepie z akcesoriami komputerowymi). Przed wybraniem tego rozkazu należy nasączyć dyskietkę czyszczącą płynem, następnie włożyć ją do stacji dysków i wybrać ponownie klawisz C. Przez 25 sekund głowica stacji będzie się poruszać tam i z powrotem, co spowoduje dokładne wyczyszczenie jej z wszelkich zanieczyszczeń.

Nieoceniona może okazać się inna funkcja w SPECIAL MENU - **ELIMINATE VIRUS**, której wybranie powoduje stworzenie nowego boot bloku dyskietki, co powoduje usunięcie zawartego w niej wirusa. Natomiast **SAVE CURRENT CONFIGURATION** spowoduje zapisanie bieżącej konfiguracji programu do pliku *hd-copy.cfg*.

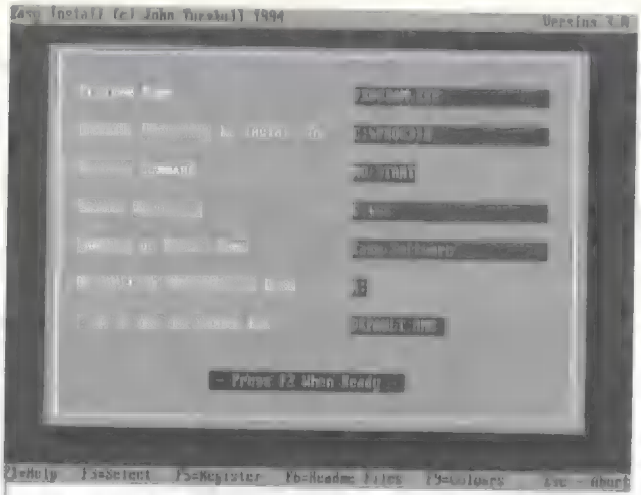
Jeżeli nie jesteś pewny, co znajduje się na dyskietce, którą właśnie zamierzasz skopiować, możesz użyć śmiało opcji **DISPLAY DIRECTORY**, która pokaże Ci katalog dyskietki znajdujące się aktualnie w stacji dysków.

Na sam koniec coś o czasie kopiowania. Jak podaje autor, odczyt dyskietki 1.2 MB zajmuje programowi 30 sekund, a dyskietki 1.44 MB (pełnej) 35 sekund, co sprawia, iż **HD-COPY** stał się najszybszym programem kopiującym dostępnym dla naszych komputerów.

Pep.

HD-Copy 2.0a

Środowisko: DOS
Autor: Oliver Fromme
Zalecenia konfiguracji: IBM AT, mysz lub klawiatura, HERCULES, CGA, EGA, VGA
Opłata rejestracyjna: cardware
Numer dysku: 5/26
Po spakowaniu: 66 kB (rar)



Programiści z zespołu Easy Software, jak wskazuje sama jego nazwa, deklarują się uczynić nasze życie prostszym i wygodniejszym. Co jednak mogą nam zaoferować z tego, czego jeszcze nie mamy w swoich zbiorach?

Założę się, że jest wśród Was wielu programistów - ludzi, którym nieobce są noce spędzone na wklepywaniu magicznych formułek w językach programowania, których data oficjalnej premiery jest jeszcze do ustalenia. Cechą charakterystyczną tego typu ludzi jest wysoko posunięta niechęć do wykonywania rutynowych czynności, takich jak, na przykład, deklarowanie modułów i zmiennych w Turbo Pascalu. W tym nas, niestety, Easy Software nie wyręczy, przykro mi. Producent tego „prostego" oprogramowania pomyślał bowiem o ostatnim etapie produkcji softeru (sic!), czyli przygotowaniu dysków instalacyjnych. Najczęściej etap ten kwituje się prostym plikiem wsadowym, uruchamiającym jakiegoś archiwizera, który prosi użytkownika o włożenie kolejnego dysku instalacyjnego i ...„*press any key to continue*".

Nie jest to najlepszy sposób na zaprezentowanie swojego wyrobu potencjalnemu klientowi. Powiem więcej - jest to najkrótsza droga doprowadzenia go do białej gorączki, gdy, załóżmy, program usilnie stara się umieścić na dysku, którego nie ma w komputerze lub w sieci.

Bądźmy rozsądni i zaopatrzmy się w odpowiednie narzędzie, które wyręczy nas w tego typu przyziemnych błahostkach. Easy Install jest do takich zadań doskonały. Uruchamiamy program i dosłownie po dwóch minutach mamy gotowe dyski instalacyjne.

Po kolei jednak. Aby zainicjować tworzenie instalacji zmuszeni jesteśmy podać kilka parametrów. Na pierwszy ogień idzie nazwa naszego programu. W czasie jego instalacji będzie umieszczona w stosownym i eksponowanym miejscu. Później podajemy docelowy katalog, do jakiego ma być instalowany domyślnie program. Jasne jest, że użytkownik może zdecydować się na zmianę miejsca instalacji w sposób absolutnie przyjazny.

Startup Command to nazwa pliku uruchamiającego instalację.
Source Directory oznacza miejsce, z którego będzie **Easy Install** czerpał pliki źródłowe programu. Umieszczone będą one na kolejnych dyskach w postaci skompresowanej za pomocą pakera *Lharc*.
Drive with installation dysk to następna opcja, w której podajemy nazwę dysku przeznaczonego na pliki instalacyjne.

Ostatnim elementem jest *File to use as readme.bat*, umożliwiający stworzenie pliku tekstowego zawierającego opis lub pomoc do instalowanego programu. Wpisujemy w tym miejscu nazwę pliku - podczas instalacji użytkownik będzie miał szansę go wywołać naciskając klawisz F1.

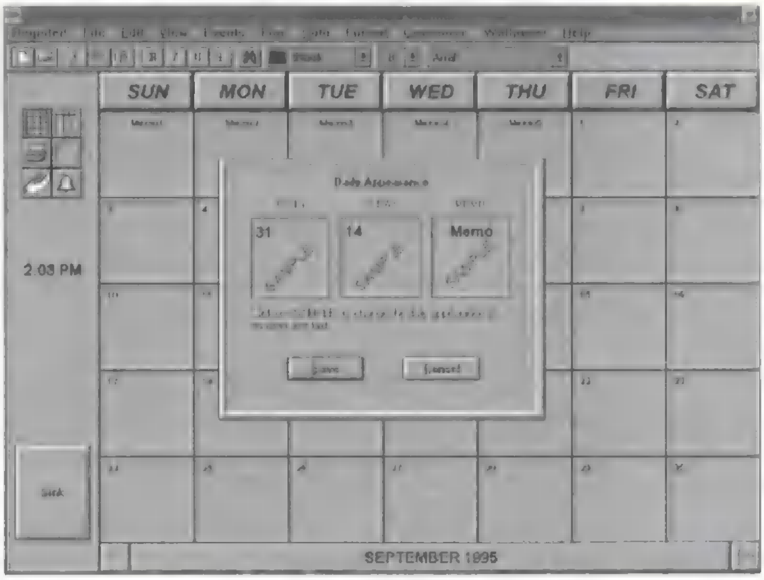
Jak widzimy, **Easy Install** wyposażony został we wszystko to, co potrzebne jest domorosłemu twórcy oprogramowania (lub - piratowi giełdowemu). No, może prawie wszystko. Brakowało mi jedynie procedury tworzącej *setup* programu (wybór karty graficznej, opcji dźwiękowych itp.). Poza tym małym „ale" reszta wydała mi się bardzo dobrze dopracowana, praktyczna i ... prosta.

Mescalito

Easy Install 2.0

Środowisko: DOS
Autor: Easy Software
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: $ 40
Numer dysku: 5/29
Po spakowaniu: 245 kB (zip)

MNIEJ KŁOPOTÓW NIŻ KORZYŚCI



Po raz kolejny dostajemy do naszych rąk prawdziwą perełkę shareware. To się nazywa zrobić coś możliwie prosto, nie tracąc przy tym na praktyczności! Programiście Bok Nan Lo przyszło do głowy, że nie każdy potrzebuje zaawansowanego narzędzia do organizowania czasu – programu, który śledziłby na bieżąco jego spotkania, umawiał z kontrahentami, słowem - pełnił rolę zautomatyzowanej sekretarki. Osobiście w pełni się z panem programistą zgadzam, bowiem lwia część światka komputerowego to ludzie pozbawieni aż tak wysokich ambicji i potrzeb. Każdy myśli sobie po cichu – po co mi Lotus Organizer, po co mi inne zbytki, kiedy mogę przecież zanotować sobie w kalendarzyku kieszonkowym potrzebne terminy. I rzeczywiście tacy ludzie mają w pewnym sensie rację. Profesjonalny pakiet zajmuje na dysku grom miejsca, wgrywa się długo, a na dodatek posiada zbyt wiele opcji, z których połowa i tak nigdy nie zostanie wykorzystana. Słowem - taki komercyjny program to często więcej kłopotów niż korzyść.

Od razu mówię, że Visual Calendar Planner nie jest z takich. Nie znaczy to, broń Boże, iż jest to program ułomny, czy zgoła niefrasobliwy. Specę z pisemka komputerowego PC Magazine uhonorowali go swego czasu dużą mówiąca nagrodą na corocznym konkursie programów shareware. Każdy zna ten charakterystyczny znaczek PC Magazine świadczący o wysokiej jakości produktu komputerowego. Niniejszym podpisuję się za przylepieniem dodatkowego znaczka jakości od pisma PC Shareware.

Uwaga: Visual Calendar Planner wymaga, aby system Windows posiadał plik zawierający biblioteki języka Visual Basic VBRUN300.DLL. Jest to jedyne wymaganie ze strony programu. Poza tym jest on, jak nie każda niestety aplikacja, szybki i sprawny.

Visual Calendar Planner to po prostu zautomatyzowany odpowiednik twojego notatnika i kalendarza. Wszystkie opcje programu są przejrzyste i jednoznaczne. Do minimum ograniczono funkcje zaawansowanego zarządzania czasem. Tak jak powiedziałem, naprawdę nieliczne jest grono ludzi, którzy z nich korzystają. W tym przypadku postawiono na szybkość obsługi. Praca z programem wygląda następująco: przelotem, będąc w Windows, uruchamiasz program, nanosisz poprawki w kalendarzu i już cię tu nie ma. Nie musisz się kłopotać tym, żeby sobie systematycznie przypominać rozkład miesiąca – żmudnie wgrywać program raz po raz tylko po to, by obejrzeć kalendarz. Jeśli chcesz, Visual Calendar Planner umieści estetycznie wykonany kalendarz z danego miesiąca na tapecie w Windows. W ten sposób zaoszczędzisz dużo drogocennego czasu. Za każdym razem, gdy będziesz uruchamiał system Windows, pojawi się na ekranie aktualna wersja kalendarza.

Przeważającą cześć ekranu głównego Visual Calendara zajmują, rozpisane w formie siatki, dni miesiąca. Każdy z oznaczających jeden dzień kwadratów jest wewnątrz pusty. To miejsce na wpisanie stosownych komunikatów. Będą one później uzupełnione na tapecie Windows. Aby rozpocząć sesję wskazane jest otwarcie pliku zawierającego zapis kalendarza, lub stworzenie nowego. W ten sposób może z programu korzystać wiele osób (ale tylko jedna będzie miała szansę umieścić swój terminarz na tapecie).

Informacje mogą być wyświetlone na ekranie na dwa sposoby. Pierwszy to domyślnie ustawiony tryb, pokazujący wszystkie dni z danego miesiąca. Drugi tryb pokazuje tylko jeden tydzień. W ten sposób zostanie wyświetlonych więcej danych, bo zamiast małego kwadratu, dostępną do zapisania mamy całą kolumnę. Tryby przełączamy za pomocą odpowiednich ikon, lub w menu View pod hasłami Month View oraz Week View. Day View służy do powiększania opisu jednego dnia. W okno, które się po uruchomieniu tej opcji pojawi, możemy wpisać komunikat odnoszący się do tegoż dnia, pamiętając jednakże o ograniczeniach miejsca na ekranie (powinny być to zwięzłe i maksymalnie skrótowe komunikaty). Pole dnia można dowolnie poddawać edycji. Opcjonalne są możliwości wybory kroju czcionki, jej wielkości oraz koloru. Oczywiście, jak w każdym edytorze tekstów, myszką możemy zaznaczać obszerniejsze bloki tekstu. Aby zobaczyć pełny opis danego dnia, uruchamiamy wspomnianą wyżej opcję Day View lub wyręczamy się ikoną symbolizującą lornetkę.

Kolejne miesiące przewijamy strzałkami znajdującymi się na dole ekranu. Wygodne jest stosowanie w tym miejscu skrótów klawiaturowych. Będąc w trybie tygodniowym za pomocą klawisza F8 zmieniamy wyświetlanie tygodnia bieżącego, następnego i wcześniejszego. Podobnie, gdy pracujemy na terminarzu miesięcznym, ten sam efekt uzyskamy klawiszem F5. F3 to tzw. Fast Search - z tablicy lat od 1990 do 2009 wybieramy poszukiwany przez nas miesiąc (w wypadku, gdy ktoś pragnie poczynić bardziej dalekosiężne plany na przyszłość).

Visual Calendar Planner dysponuje również uproszczoną funkcją alarmowania użytkownika. W tym celu wybieramy z Events opcję New Alarm. Na ekranie pojawi się pomocnicze okno, z wolnymi miejscami do wypełnienia.

Wpisujemy datę wywołania alarmu oraz dokładną godzinę (a.m. – rano, p.m. – po południu). Za ciekawostkę można uznać fakt, że autor wyposażył swój program w kilkanaście melodyjek pełniących funkcję sygnału dźwiękowego (na przykład kilka taktów znanych dzieł Beethovena czy Mendelsohna). Do alarmu możemy dołączyć informacje, które będą wyświetlone na ekranie obok ikonki dzwonka wraz z pozostałymi komunikatami tego dnia.

Reccuring events to zdarzenia lub czynności, które powtarzają się co jakiś określony czas (znajdziemy to również w opcji Events). Ustawiamy powtarzalność na dni, tygodnie, miesiące lub lata. Podajemy również datę początkową i końcową działania funkcji. Takich, co jakiś czas powtarzających się, czynności może być więcej. Listę przewijamy strzałkami wewnątrz okna. Informacja, którą tutaj wpiszemy, będzie się pojawiała na kalendarzu w odstępach czasu, jakie wcześniej zdefiniowaliśmy. Jest to naprawdę bardzo przydatne, gdy systematycznie wykonujemy pewne czynności. Jeśli spotykamy się z kimś lub, na przykład, uczęszczamy na jakieś kursy, to z pewnością już więcej o nich nie zapomnimy – za każdym razem, gdy włączymy komputer, będziemy je mieli przed nosem.



Dla szczególnych estetów przewidziano dwie opcje w menu na górze ekranu. Format służy do wybierania odpowiadających nam krojów czcionki (Bold – czcionka pogrubiona, Italic – kursywa, Underlined – słowa będą podkreślone, Strikethrough – w połowie wysokości liter znajduje się pogrubiona linia). Opcja Customize to ni mniej, ni więcej tylko setup walorów wizualnych samego interfejsu programu. Weekly Appereance – wygląd strony kalendarza, gdy korzystamy z trybu tygodniowego. Ustawić można tutaj czcionki i kolory występujących w rolach głównych elementów. Podobnie jest z pozostałymi trybami. W tej opcji dostosowaniu do potrzeb użytkownika podlega nawet zegar (clock). Aby ułatwić sobie życie, powinniśmy w obecnej tam opcji StartUp Options ustawić automatyczne wgrywanie naszego kalendarza przy starcie. W przeciwnym bowiem wypadku program będzie za każdy razem startował z pustym kalendarzem.

Na początku wspomniałem o możliwości umieszczania opisanych przez nas stron z kalendarza w miejsce tapety Windows. Oznacza to dokładnie, że przy starcie będziemy mieli do czynienia z taką właśnie stroną zamiast znaku firmowego korporacji Windows. Wiemy już, z powyższego opisu, jak zająć się wyglądem programu, tak, abyśmy nie musieli się za niego wstydzić przy znajomych. Czas na opisanie funkcji Wallpaper. Set wallpaper powoduje, że w miejsce tapety zostanie ustawiony ekran, nad którym właśnie pracujemy. Clear wallpaper – rezygnacja z zapisanej wcześniej tapety. Update wallpaper – szybkie uzupełnienie tapety o różniące się elementy. Bardzo przydatne jest ustawienie automatycznego nanoszenia zmian na tapecie podczas wychodzenia z programu. Opcję tą znajdziemy w Wallpaper/ Wallpaper Option – Check to update wallpaper...

Swoją prostotą i przydatnością Visual Calendar Planner dosłownie rozłożył mnie na łopatki. Nigdy wcześniej nie sądziłem, że porzucę tradycyjny sposób notowania na rzecz komputerowego maniactwa. Chyba jednak nie mam innego wyjścia. Coraz więcej wskazuje na to, że system Windows stanie się już wkrótce niepisanym następcą oprawionego w skórę, wyświechtanego Business Managera.

Mescalito

Uwaga: Program musi być rozprowadzany oddzielnie, tzn. nie może wchodzić w skład żadnego pakietu programów.

Visual Calendar Planner 3.0

Środowisko: Windows
Autor: Bok Nan Lo
Zalecenia konfiguracji: plik VBRUN300.DLL
Opłata rejestracyjna: $ 29.95
Numer dysku: 5/30
Po spakowaniu: 806 kB (zip)

dokończenie ze strony 21

Poniżej zobaczymy kolejne okienko do wypełnienia – X AXIS OF GRAPH. Podajemy tutaj, jakie informacje mają być zawarte na osi X wykresu. Dostępne są:

ORDER IN LOG FILE – według kolejności wpisów,
RUN TIME – według czasów,
RUN DISTANCE – według odległości.

Przy reszcie podajemy dowolny numer pola w rekordzie odbytego biegu. Wybrać musimy również, co program ma umieścić na osi Y. Obowiązują tutaj podobne reguły. Na koniec wpisujemy SEARCH NAME (nazwę stworzonego przez nas filtru).

Ostatnią opcją, którą chciałem umieścić w tym skromnym opisie, jest MISC. Znajdziemy tutaj dwie, niekiedy potrzebne biegaczom, funkcje:

TIME CALCULATOR - przelicza jednostki czasu i odległości (po uruchomieniu pojawi się przed nami kalkulator do złudzenia przypominający ten z Windows'a); pole HMS powoduje przeliczenie liczby sekund na zapis godziny-minuty-sekundy, M=>KM zamienia mile na kilometry, KM=>M zamienia kilometry na mile;

TWO OF THREE - wymaga od użytkownika podania dwóch z trzech parametrów (odległość - *distance*, czas - *time*, tempo - *pace*), zaś komputer uzupełnia na podstawie obliczeń trzeci.

To wszystko.
Powodzenia na bieżni!

DeSteel

RunStat 3.0

Środowisko: Windows
Autor: Scott Diamond, Cathy Dicker
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: freeware
Numer dysku: 5/ 21
Po spakowaniu: 1 080 kB (zip)

PROGRAM Z OKŁADKI

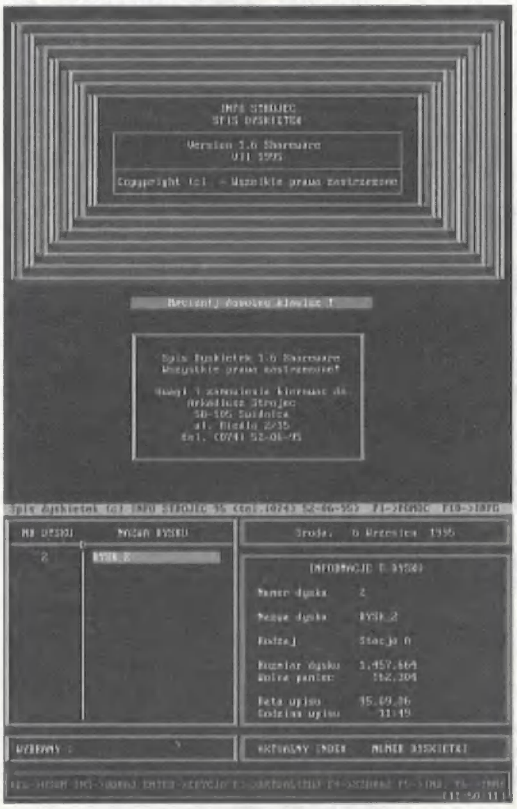
MAGAZYN z dyskietkami

Zapewne często stajemy przed otwartym problemem typu: gdzie wśród dziesiątek koślawo opisanych dyskietek podział się taki to a taki program. Możliwe też, że mamy bogate archiwum plików, w którym bardzo łatwo się pogubić. Bardzo prawdopodobne, i wcale bym nie był tym zdziwiony, obie te sytuacje występowały równocześnie. Tylko nielicznym użytkownikom komputera udaje się odnieść sukces w porządkowaniu i kontrolowaniu na bieżąco własnych zbiorów dyskowych. Każdy z nas ma tego tyle, że mógłby bez uszczerbku dla siebie obdarować nimi duże, nowopowstałe skomputeryzowane biuro. Rzadko kiedy zaglądamy po raz drugi do większości naszych nabytków. Perspektywa otwarcia biurka, pudełka i długotrwałego instalowania dyskietki skutecznie odgania wszelkie tego typu myśli.

A przecież wystarczyłoby tak niewiele. Chwila instalacji programu **Spis Dyskietek**, dłuższa chwila na zmagazynowanie zasobów i potem dużo wolnego czasu na relaks z komputerem. **Spis Dyskietek** to nie jest kolejna sztampowa baza rekordów. Autor wpadł na, moim zdaniem, bardzo ciekawy pomysł stworzenia na dysku zwierciadlanego odbicia wszystkich plików zarchiwizowanych do bazy dyskietek. Mając kompletny spis możemy nie tylko przekonać się ze słownego komentarza, jakie programy posiadamy na dyskietkach, ale możemy również zajrzeć do środka, jakie pliki i katalogi tam się znajdują. W ten sposób, nie otwierając pudełka, mamy szansę sprawdzić z dokładnością do jednego pliku po przecinku, co zawiera dany dysk, ile zostało na nim wolnego miejsca itp.

W celu dodania kolejnej dyskietki do bazy danych włóż ją do stosownej stacji i naciśnij klawisz INSERT - rozpocznie się zapisywanie na dysku informacji o katalogach i plikach. Poproszeni zostaniemy także o podanie nazwy dyskietki. Numer możemy także nadać dowolny, choć domyślnie określa on kolejność wpisanej dyskietki. Oprócz nazwy i danych dotyczących plików, w bazie znajdzie się informacja o ilości wolnego miejsca na dyskietce (podoba mi się szczególnie ten motyw, od razu wiadomo, gdzie są dziury na dyskach i czym je możemy pozapychać) oraz dacie wpisu do bazy.

Po wprowadzeniu dyskietek do archiwum możemy w pełni nacieszyć się możliwościami, które oferuje program. Naprowadzamy kursor na pożądaną dyskietkę i naciskamy ENTER. Kiedy zrobiłem to po raz pierwszy, byłem naprawdę nieźle zdziwiony, bo oto otwiera się na ekranie okno przypominające do złudzenia panel z Norton Commander'a. Identycznie się też w nim poruszamy. Strzałkami i klawiszem ENTER przemierzamy drzewa katalogów. Oczywiście, każdy z plików ma dopisane wszystkie potrzebne informacje: długość, datę itp. Jedyne, czego nie będziemy w stanie zrobić, to uruchomić zawartych tam programów (a muszę powiedzieć, że jest to bardzo kusząca perspektywa). Usunąć dyskietkę z bazy możemy w bardzo prosty i logiczny sposób - klawiszem DEL.



Jeśli stało się tak, że skład wpisanej do bazy dyskietki uległ zmianie - dopisaliśmy coś lub skasowaliśmy stare pliki - wystarczy zaktualizować dane funkcją AKTUALIZUJ (F3). Program spyta jedynie, czy potwierdzamy naszą decyzję. Zachowa starą nazwę dyskietki, lecz zapisze na dysk znajdujące się na niej nowe pliki.

Bardzo ciekawą i, myślę, pomocną opcją jest wyszukiwanie plików na dyskietkach. Jeśli chcemy odnaleźć pewien konkretny plik, naciskamy klawisz SZUKAJ (F4) i podajemy nazwę. Program sprawdzi wszystkie znajdujące się w bazie dyskietki w poszukiwaniu naszego pliku. Przydatne jest to szczególnie, jeśli magazynujemy pliki nie przynależące do konkretnych programów, na przykład pliki graficzne lub tekstowe. Wyszukiwanie odbywa się błyskawicznie - nie musimy bawić się w żmudne przeglądanie dysk po dysku.

Dyskietki możemy przeglądać na ekranie na dwa sposoby: według rosnących numerów lub alfabetycznie. Przełączanie pomiędzy tymi dwoma trybami następuje po naciśnięciu klawisza INDEKS (F5).

Ostatnią opcją programu jest przeglądanie zawartości dyskietek bez zapisywania do bazy. Podobnie jak w Nortonie dostajemy okno z listą plików. Dodatkowo wyświetlane są informacje uzupełniające: format dysku i ilość wolnego miejsca.

Spis Dyskietek zasługuje na uwagę szczególnie z powodu oryginalnego pomysłu - nie spotkałem się z podobnym rozwiązaniem w żadnym programie Shareware. W jednym miejscu można mieć zmagazynowane wszystkie informacje na temat naszych zbiorów komputerowych. Niewielkim minusem są, moim zdaniem, zbyt małe możliwości samej bazy danych: na przykład za mało pól do wypełniania przez użytkownika. Już niedługo powinna się ukazać nowa wersja programu - czekam z niecierpliwością.

Rupert

Spis Dyskietek 1.6

Środowisko: DOS
Autor: Arkadiusz Strojec
Zalecenia konfiguracji: brak
Opłata rejestracyjna: 30zł + koszty przesyłki
Numer dysku: 5/32
Po spakowaniu: 162 kB (rar)

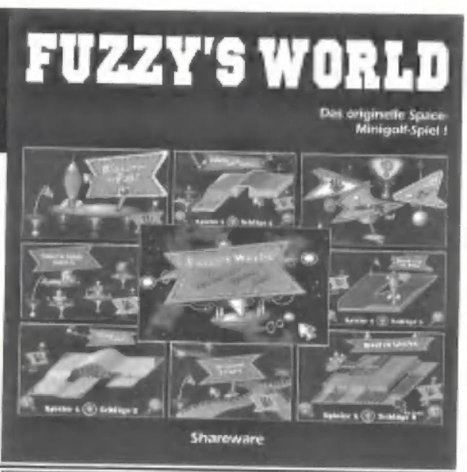
NASZE RECENZJE

UWAGA!
Dysponujemy nowym wydaniem płyt „Świat Windows" (cena: 18.98 zł). Została z nich wyeliminowana wada umożliwiająca odczytanie tylko na napędach CD multisesyjnych. W tej chwili w/w krążek można uruchomić w dowolnej stacji CD-ROM.

F U Z Z Y S   W O R L D

Płyta adresowana do graczy, zawierająca dziesięć gier: FUZZYS WORLD, 1995 CARD, 3D CYBER BLASTER, CREEP CLASH, ENERGIE MANAGER, HEXXI PUZZLES, JUMPER DUDE, KOKOI, LACK REIN. Dodatkowo znalazły się na płycie biblioteki dla MS Windows (VBRUN100.dll, VBRUN200.dll, VBRUN300.dll). Całością zarządza bardzo ładny program, obsługujący zarówno DOS, jak i MS Windows. Gry powstały w roku 1995.

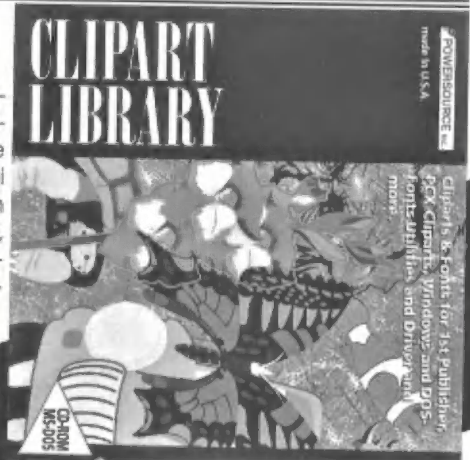
Wydawca: BLACK LABEL
cena 12.50 zł



C L I P A R T   L I B R A R Y

Krążek, który ucieszy każdego użytkownika komputera. „Clipart Library" to zbiór ponad 6700 clipart'ów, podzielony na różnorodne kategorie. Dodatkowo na płycie znajdziemy 53 kroje liter dla DOS-a oraz 40 programów do przeglądania i konwersji obrazków dla DOS-a oraz MS Windows. Dla zainteresowanych podaję formaty, w jakich zapisano cliparty: ART, BMP, CDR, GIF, MAC, PCT, PCX (format dominujący), SYM, TIF, WPG. Warto skorzystać i nadać pisanej przez nas korespondencji nowy, ciekawszy wygląd.

Wydawca: POWERSOURCE COMPUTER Gmbh
cena: 23.00 zł



Wszystkie płyty są do nabycia w siedzibie redakcji. Prowadzimy również sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym.

E R O T I C

Płyta dla panów lubiących obejrzeć ładne, niekoniecznie ubrane, dziewczyny. Zdjęcia nagrane w kilku formatach (PCX, GIF, TIFF, PCD) oraz różnych rozdzielczościach (640x480, 800x600, 1024x768). Na kompakcie znajdują się dodatkowo programy do przeglądania zapisanych fotografii, dwa programy muzyczne oraz program do dekompresji plików zarchiwizowanych. Wszystkie zdjęcia możemy obejrzeć słuchając muzyki. W cyklu „EROTIC" ukazało się osiem płyt CD.

Wydawca: MEDIAPRODUCTS
cena: 22.00 zł

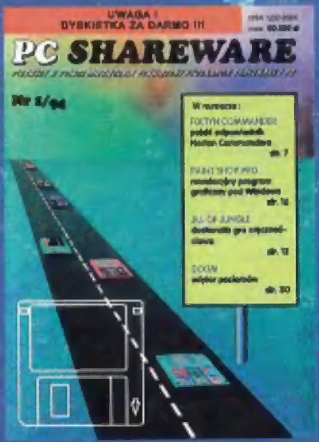


A R T   H I S T O R Y

Jest to encyklopedia malarstwa. Słowo „encyklopedia" zostało użyte odrobinę na wyrost, gdyż znajdują się tu informacje „tylko" o 800 twórcach i ich dziełach. Poznajemy autorów najsłynniejszych dzieł, tworzących od XII do XVIII wieku w dwunastu krajach. Płyta zawiera 345 ilustracji (640x480, 256 kolorów) oraz 31 plików dźwiękowych (VOC). Obraz lub jego twórcę możemy odszukać na kilka sposobów: wg nazwiska, tytułu obrazu, epoki itd. Program obsługiwać można z klawiatury lub za pomocą myszki. Ta płyta powinna znaleźć się u każdego miłośnika sztuki.

Wydawca: POWERSOURCE COMPUTER GmbH,
cena: 26.00 zł





na dyskietce:
jill of jungle,
convert it,
brix,
biorytmy,
paint shop pro,
dos master,
electronoid



na dyskietce:
windows
commander,
slicks'n'slide,
strip poker,
zip disk,
game wizzard,
compact
disk master,
max dir



na dyskietce:
clean-up,
lsize,
time&chaos,
save our pizzas,
chomp,
taipei



na dyskietce:
iniedit,
pomocnik krzyżówkowicza,
plug-in,
shalma,
international
ninja rabbits,
pc-config,
font mania,
multi language
fish converter

Numery poprzednie do nabycia w siedzibie redakcji lub za zaliczeniem pocztowym - cena 5zł (50 000 st. zł)

już wkrótce

PC SHAREWARE

Nr 5/95 (6)

W numerze m. in.:

WinAV Light v.4.0 - polskojęzyczny zarządca adresów

Cumberland Diary - pamiętnik komputerowy pod DOS-a

BigText - nowy sposób na redagowanie tekstu

oraz ... **3DFont**